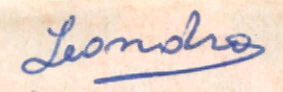


ARGENTINA $ 3,50 • URUGUAY $ 7,50
AÑO II • Nº 13
DIVERSION PARA TODAS LAS EDADES
PC Juegos
INCLUYE POSTER DOBLE PAGINA STRIKE COMMANDER
HOOK:
Volamos con Peter Pan a la tierra de Nunca Jamás
STREET FIGHTER II:
Fuerza y destreza para vencer a los luchadores de la calle
GOBLIIINS:
Todos los niveles
A PEDIDO DE LOS FANATICOS:
SOLUCIONES DE MANIAC MANSION
STRIKE COMMANDER
Cómo ser un Top Gun con el simulador del F-16





EMPRESA EDITORA
MP Ediciones S.A.
DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS
DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN
DIRECTOR DE PUBLICIDAD
ROBERTO SCHAPOSCHNIK
DIRECTOR DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ
DIRECTOR EJECUTIVO
EMILIO URRUTY
COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS



DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI
REDACCION
GIANNI SABBIONE
MARCELA A. PRIETO
COLABORADORES
PABLO VINOKUR
HECTOR MAHMOUD
MARIANO GRASSO
EDUARDO CRAVIOTTO
MARTIN RODRIGUEZ
FERNANDO RICCIO
SEBASTIAN RIOS
JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA
DIAGRAMACION
FABIANA I. BARREIRO
ARMADO
JUAN CARLOS COHEN
GUILLERMO RODRIGUEZ
DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA

DISTRIBUIDORES
Capital: Distribuidora Cancellaro S.R.L. Interior: D.I.S.A Uruguay: Martínez-Sanabria. Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna.

PC JUEGOS es una publicación mensual de MP Ediciones S.A. Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, Argentina. Tel. 954-1884/5/6/7,Fax 954-1791, BBS 954-1792. Registro de la propiedad intelectual Nº 303003. Impreso en I.P.E.S.A. Julio de 1993.

EDITORIAL

Muchas veces me ha tocado presenciar, en algunas casas de venta de software y hardware, que los vendedores (sobre todo si éstos son algo mayores) cuando deben atender a los niños los subestiman en sus consultas.

El problema radica en que comúnmente estas personas son despachantes y no vendedores, ya que estos últimos tienen experiencia y conocimiento sobre todo aquello que venden y no lo hacen solamente porque es negocio, sino porque les gusta su trabajo.

También es entendible que existen muchos chicos, niños y adolescentes inquietos, y que a veces preguntan demasiado; pero no deben pagar justos por pecadores, ya que si bien hay chicos que no tienen conocimientos sobre computadoras porque hace muy poco tiempo que las compraron, también es cierto que se encuentran los que le pueden llegar a enseñar a más de uno y a la vez manejar la computadora "al toque".

Por eso creo que es responsabilidad de los mayores respetar a los niños y es nuestro deber enseñarles con el ejemplo, puesto que si exigimos que los más jóvenes nos respeten, ya sea en la calle, en un colectivo o en cualquier parte, nosotros debemos hacer lo mismo. Y esto no sólo va dirigido a los que atienden un negocio sino a todas las personas para todos los órdenes de la vida.

Es dable mencionar que si no respetamos a los demás, nunca podemos pedir, y mucho menos exigir, ser respetados.

En cualquier momento que salimos a la calle podemos ver cómo automovilistas inconscientes no sólo ponen en peligro la vida de ellos mismos sino la de los demás, conduciendo en contramano, doblando a la izquierda en lugares no permitidos, deteniéndose en doble fila o excediéndose de las velocidades permitidas (obligando a que un niño tenga que aprender a cruzar las calles al mejor estilo Rambo). Esto nos conduce a pensar que ese mismo niño, cuando crezca y tenga en su poder un automóvil, hará exactamente lo mismo. Y ustedes, señores y señoras que conducen mal hoy, cuando llegue ese momento serán un poco mayores o bien muy mayores y sufrirán las consecuencias de esa falta de respeto que infligen hoy, convirtiéndose así en las víctimas del desenfreno educacional del que hoy son responsables.

Conclusión: será mejor que se preparen para cuando tengan que ir a cobrar la jubilación, porque no van a estar en estado físico como para ser "Rambos".

Y, así como podemos hablar sobre los malos vendedores y automovilistas, podríamos hacer una extensa lista en donde los mayores no respetan ni a los niños, ni a otros mayores.

Por consiguiente, quiero agregar que aspiramos a un mundo mejor para nosotros y para los que vendrán, y para esto será necesario, cada vez que pensemos en hacer algo indebido para nuestra conveniencia, pensarlo dos veces y no hacerlo. Muchos nos lo agradecerán.

Sergio Claudio Michini

SUMARIO





Strike Commander (pág. 28)



Michael Jordan in flight (pág. 4)



Resolution 101 (pág. 10)



Hook (pág. 40)



WAR IN THE GULF
de Empire

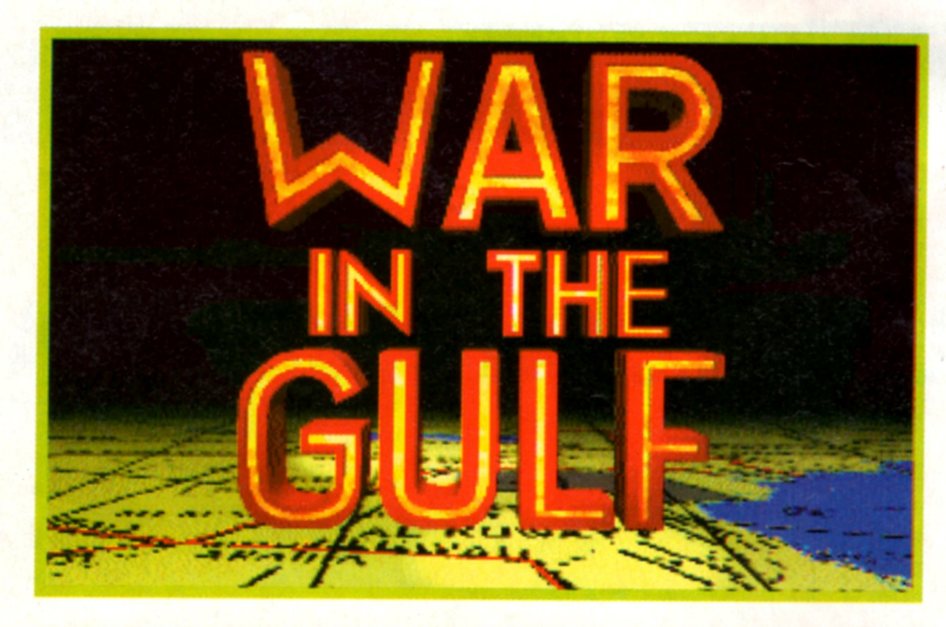
La guerra en el golfo ha dado origen a este fabuloso juego de estrategia, lanzado por la empresa Empire en mayo de 1993 en los Estados Unidos. Dicho juego, desarrollado sobre la invasión de fuerzas iraquíes en el noroeste de Kuwait, se trata de un producto que mantiene una tensión semejante a los combates, con un telón de fondo de cientos de barriles de combustible ardiendo a nuestras espaldas.

Esta historia transcurre en el año 1995, y una vez más los iraquíes han tomado un punto en el Medio Oriente. Convencidos de su derecho territorial, reclamado a Kuwait, ellos han montado una sorpresiva invasión al Norte kuwaití, usando dos batallones desde el Medina y el Nebuchadnezzar, división de la guardia republicana. No sólo han invadido las tierras ricas en petróleo de Saabriyaa y Ar Rawdatayn, sino que también han tomado poder sobre la resistencia local y han invadido Failaka y Bubiyan, las dos islas más importantes de las posesiones de la costa de Kuwait.

En este juego toman parte estelar los veteranos soldados de la Operación Tormenta del Desierto, quienes forman un batallón mercenario destinado a la liberación de Kuwait de las manos de Irak. La mayoría de las fuerzas defensivas de Kuwait han sido empleadas por la gobernante familia Sabah. Estas dos brigadas formarán parte de la ofensiva para repeler la invasión iraquí.

El formato de este juego de acción le da al jugador control simultáneo de cuatro grupos de cuatro vehículos armados, siendo el más notorio el M1A1 Tank. La primera misión de las fuerzas de Kuwait será exclusivamente la de retomar las dos valiosas islas que comentamos anteriormente, justo fuera de la costa de Kuwait. Si el jugador es hábil, pasará los niveles y alcanzará esos objetivos. Los dos campos petrolíferos más importantes de Kuwait necesitan ser retomados, y los iraquíes tratarán de alejarnos utilizando sus armas, sus hombres y sus tanques.

Basado sobre precisos mapas topográficos con los datos del Norte ku-





WAR IN THE GULF

waití, de la Guerra en el Golfo, estén seguros de que es el juego más explosivo que ustedes nunca hayan jugado.



ULTRABOOTS
de Electronic Arts

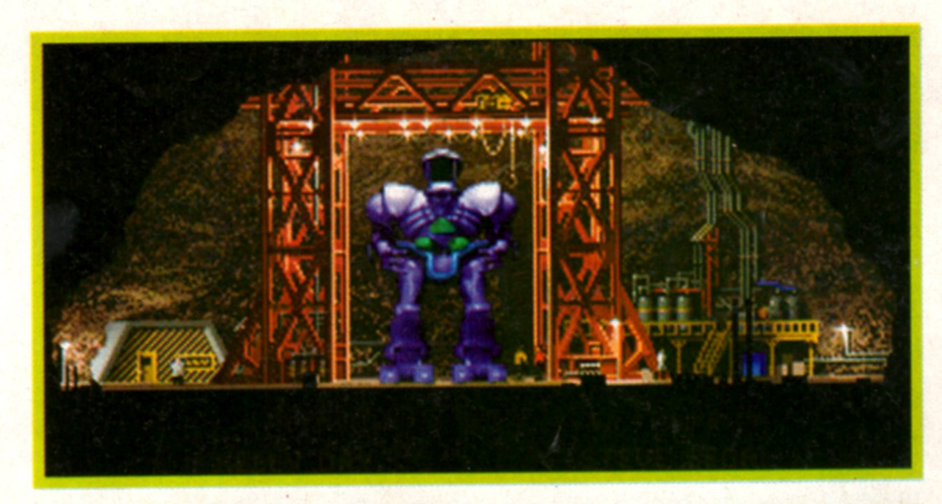
La empresa Electronic Arts ha lanzado al mercado un nuevo juego de simulación de ciencia ficción, con un marcado estilo futurista, llamado Ultraboots.

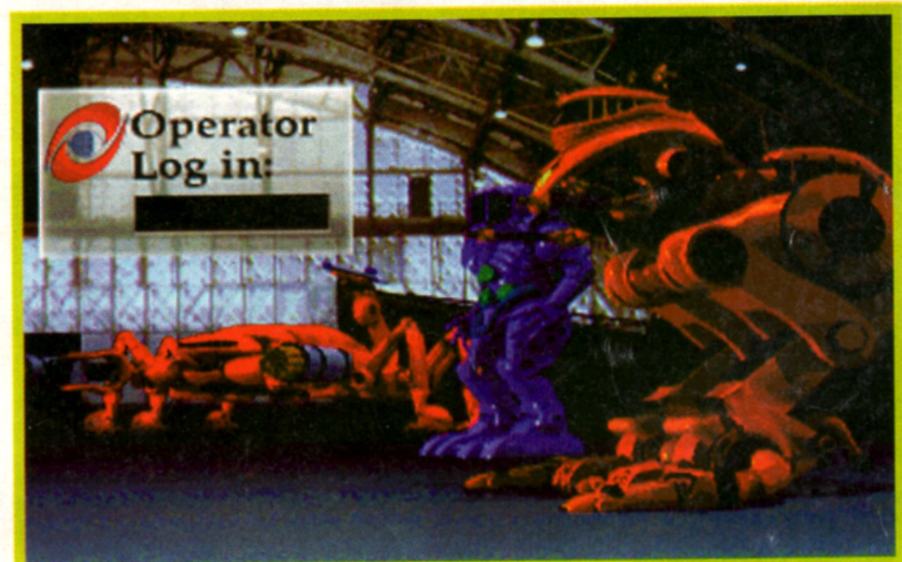
Este producto está basado en la idea de un hábil robot del futuro, con un estilo de simulación interactiva y con tácticas militares de batalla. Realizada en gráficos en 3D, efectos especiales digitalizados y un imponente sonido, Ultraboots es una espectacular experiencia audiovisual.

En un escenario de un futuro cercano, una nave alienígena ha entrado al sistema solar, piloteada por una máquina de inteligencia artificial. Un programa predeterminado designa a la Tierra como el nuevo hogar de sus dormidos pasajeros (una existente colonia nómade de alienígenas). Su misión es clara: deben erradicar todas las formas de vida no compatibles y preparar el planeta para la colonia extraterrestre. Por supuesto, los que deben ser eliminados son los terrestres.

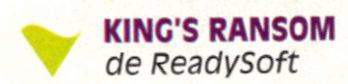
En su primera visita, la nave lanzó cientos de robots y gigantes máquinas asesinas, manejadas por computadoras, las cuales comenzaron con su tarea de aniquilamiento sistemático de toda clase de vida.Las defensas de la Tierra son devastadas, y la humanidad sólo espera sobrevivir. Para su defensa, han enviado una especie de robot comandado por los humanos llamado Ultraboot.

Ultraboots es una épica guerra de mundos, la cual toma dos niveles de juego. El nivel de estrategia ofrece una batalla global de inteligencias, otra vez inmensamente palpable en el oponente computarizado. El nivel táctico provee a los jugadores la oportunidad de controlar un combate robot a robot. El jugador deberá tratar de salvar a la humanidad de las matanzas de los robots asesinos, quienes lo único que desean es eliminar a los seres humanos de la faz de la Tierra. La computadora genera mapas y múltiples vistas panorámicas, incluyendo signos de reconocimiento técnico, que ayudarán al jugador en las batallas desarrolladas al final de la noche o los primeros rayos del día. Operando nuestro soldado robot, Ultraboots nos llevará a través de un paisaje post holocáustico, y a hacer el mejor uso de sus limitados recursos, en un intento desesperado por recuperar a la Tierra de los enemigos.





ULTRABOOTS



KING'S RANSOM
de ReadySoft

Largo, largo tiempo atrás, cuando las Fuerzas del Demonio abarcaban grandes y supremos reinos, un círculo de un sabio y poderoso hechicero en la Tierra capturó y encerró las más viles y demoníacas fuerzas. Este los encerró en un largo cristal, pero como el Demonio aumentó su poderío, su reinado floreció y se extendió más allá de lo imaginable. Entonces los hechiceros virtieron las siempre florecientes fuerzas demoníacas dentro de gran cantidad de pequeños cristales y los enterraron profundamente en una distante montaña.

Pero los años pasaron, y los poderes del Demonio dentro de los cristales continuaron creciendo.

Los restantes agentes de maldad florecieron y una vez más el Demonio comenzó su labor sobre la Tierra. Su rey le ha ordenado a usted, el más bravo guerrero sobre la Tierra, que encontrara y destruyera los legendarios cristales antes de que el

Demonio crezca tanto que sea imposible contenerlo y, como consecuencia, destruya el reinado entero.

Viajando a través del oscuro y misterioso bosque de Rha, usted explorará seis diferentes ciudades, hará su camino a través de torcidos corredores de los laberintos de Kheas, peleará en la arena de la muerte, entrará a la cripta del espíritu perdido y por último alcanzará la montaña de Kandar en su búsqueda por salvar del Demonio al Rey de Ransom y detener los Poderes de la Oscuridad para que no tomen el control.

Las características de este juego son, por ejemplo, que posee más de 150 lugares para visitar y 6 ciudades para explorar, múltiples opciones de grabar el juego, más de 1.500 fotogramas de animación, 500 caracteres distintos para interactivar con 40 diferentes tipos de monstruos, cambio de armas y armaduras, la opción de construir sus propios atributos de caracteres y total control de movimientos visitando ciudades, tabernas, templos, armerías, negocios y más de 60 fotogramas multidireccionales de suave scroll, y lo más importante: cientos de horas de aventura y diversión.

Con incontables e impredecibles escenarios, excelentes gráficos, imponente sonido, efectos musicales y conversación, King's Ransom es una aventura fantástica que llenará sus horas. El Rey necesita un héroe que salve su reinado de las fuerzas del mal. ¿Será usted el indicado para hacerlo? Este juego está anunciado para septiembre de 1993 para PC y además se podrá adquirir en CD-ROM.



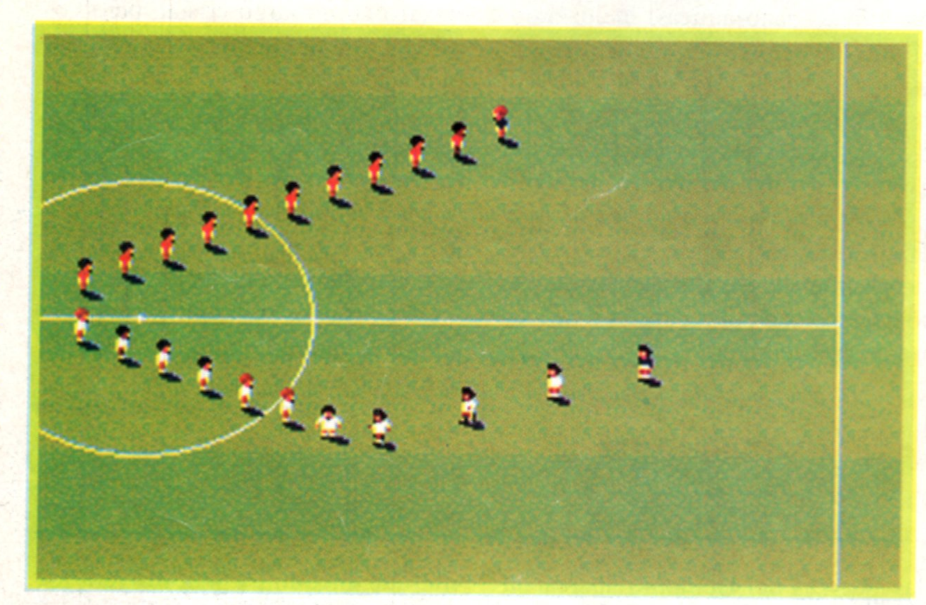


KING'S RANSOM

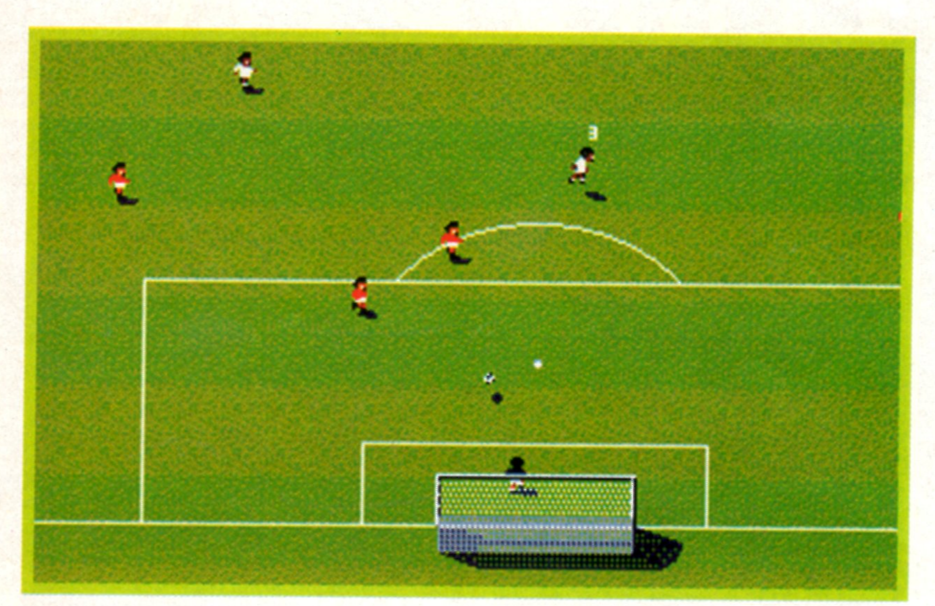


SENSIBLE SOCCER
De Sensible Software

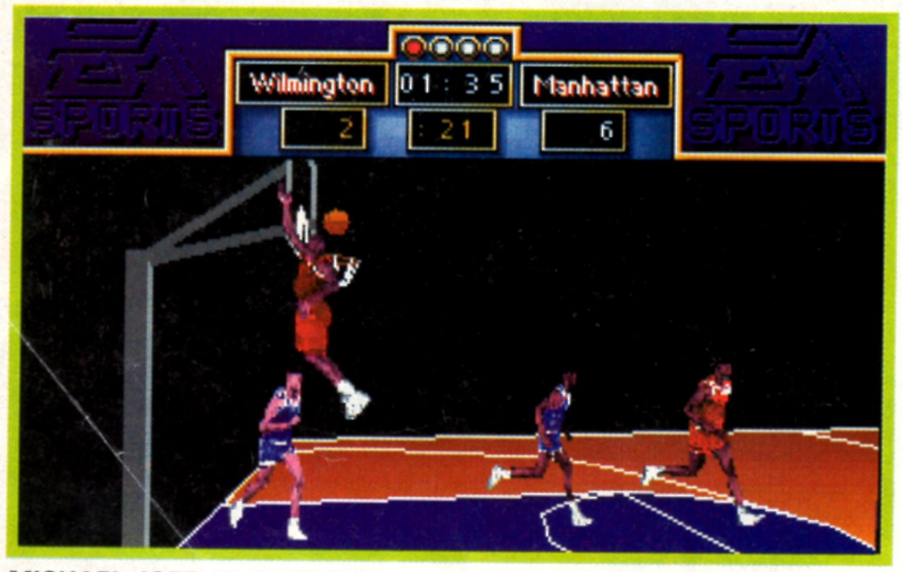
Por fin podemos contarles que llegó para PC un excelente programa de fútbol, el cual tuvimos oportunidad de ver hace algunos meses en Commodore Amiga. Cuando algunos amigos lectores nos pedían en sus cartas que les aconsejáramos sobre un buen juego de fútbol, nos encontrábamos ante el problema de no poder decirles el tí-



SENSIBLE SOCCER



SENSIBLE SOCCER



MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

tulo de ninguno, sabiendo que existía un producto mejor y que hasta el momento no teníamos conocimiento de que fuese convertido para PC.

¿Por qué es tan bueno? En primer lugar, los jugadores son del tamaño de los Lemmings, pero eso no le quita tener unos excelentes gráficos en donde se puede distinguir el momento en que los jugadores hacen "palomitas", cabecean o el arquero "vuela" o salta para tomar la pelota. Otra de las características importantes es que, si bien son de tamaño pequeño, los jugadores guardan una buena relación con las dimensiones de la cancha.

Los jugadores no tienen la pelota "pegada" a los pies como en otros juegos de fútbol. Si la pelota se la pasan al arquero, éste debe salir jugando como en el reglamento actual. Tiene tiros de esquina, definición por penales y expulsiones. Se puede elegir en qué cancha jugar, ya sea normal, embarrada, pesada o blanda.

Tiene la maravillosa posibilidad de cambiar los nombres de los equipos, el color de las camisetas, los nombres y el color del cabello de los jugadores (por ejemplo, podemos jugar un clásico River-Boca, ganando Boca, por supuesto).

El único inconveniente que le encontramos es que en algunas computadoras los jugadores se mueven muy rápido, pero en un par de partidos se le toma la mano y podemos seguir el ritmo.

Realmente es un excelente simulador deportivo que no puede dejar de faltar en ninguna buena "softeca" (por supuesto para todos aquellos a quienes les gusta este deporte).



MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
de Electronic Arts

Uno de los grandes atletas del mundo. Por fin, podremos disfrutarlo en nuestra PC. Junto con EA Sports, Michael Jordan ayudó a diseñar MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, un revolucionario simulador nuevo que utiliza VGA y SVGA que hace del basquetball el mejor juego, con la tecnología de la PC. Esta nueva tecnología, llamada Video Sim, permite el uso de completos movimientos con animaciones de video, lo que hace que las imágenes sean basadas en movimientos reales. Michael Jordan in Flight está realizado con exclusivas fotos digitalizadas de Jordan. Los jugadores controlan a Jordan en clásicos 3 sobre 3 disparos afuera.

El juego está diseñado para que puedan participar 24 jugadores con únicos atributos de acuerdo con su habilidad de tiro, velocidad, agresividad y fatiga. Michael Jordan está preparado para que usted pueda organizar su propio torneo de 3 sobre 3 equipos utilizando jugadores reales.

Han sido tomadas exclusivamente transmisiones de video de Jordan para simular su verdadero estilo en la vida del basquetball. El resultado es similar al dinamismo demostrado en los simuladores de vuelo. En Michael Jordan, el protagonista luce similar a lo que nosotros estamos acostumbrados a ver en TV con gráficos SVGA; todas sus técnicas y movimientos han sido recreados realísticamente sobre la pantalla de la computadora.

En el final de juego, la EA Sports anuncia la entrevista a Jordan. Grandes luces son encendidas y un came-

raman muestra los grandes momentos que quedan para la posteridad. Múltiples ángulos de las cámaras y cambiantes perspectivas ofrecen excelentes vistas del campo. Un instantáneo replay captura imágenes de la acción desarrollada desde distintos ángulos, por lo que un modo de cámara manual les permitirá a los usuarios convertirse en cameramans. Y el sonido digitalizado realza los momentos más emocionantes del partido.El realismo de las perspectivas en 3D y las video animaciones de Jordan son especialmente evidentes cuando usamos el editor de video. También han sido diseñadas jugadas especiales y movimientos por Jordan personalmente. Su veterana perspicacia y sus instintos en el juego de basquetball pueden ser encontrados en este simulador.



MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Mientras Jordan representa a la nueva generación de jugadores de basquetball con su inconfundible gracia y estilo, Michael Jordan in Flight representa el futuro de los juegos de computación.

Este juego se puede observar con algunas placas de video en formato de 640 x 480 en 256 colores.

RESOLUTION 101

de Millenium



AL COMENZAR EL JUEGO, LUEGO DE PONER NUESTRO NOMBRE, EL JEFE NOS MOSTRARA LA FOTO CON EL NOMBRE DEL TRAFICANTE AL QUE DEBEREMOS APRESAR.

Esta vez estamos ante un nuevo tipo de arcade, a pesar de que es un producto que ya hace algún tiempo que está en el mercado del software.

La empresa Millenium nos permitirá, en RESOLUTION 101, personificar a un policía del futuro, donde con nuestra nave perseguiremos a traficantes de drogas buscados por la ley.

Estos criminales, además de poseer sus propias naves espaciales, tendrán por toda la ciudad secuaces androides y otras naves con cómplices. Nuestro objetivo será perseguir y eliminar primero a los secuaces y luego perseguir y capturar a la nave con el traficante.

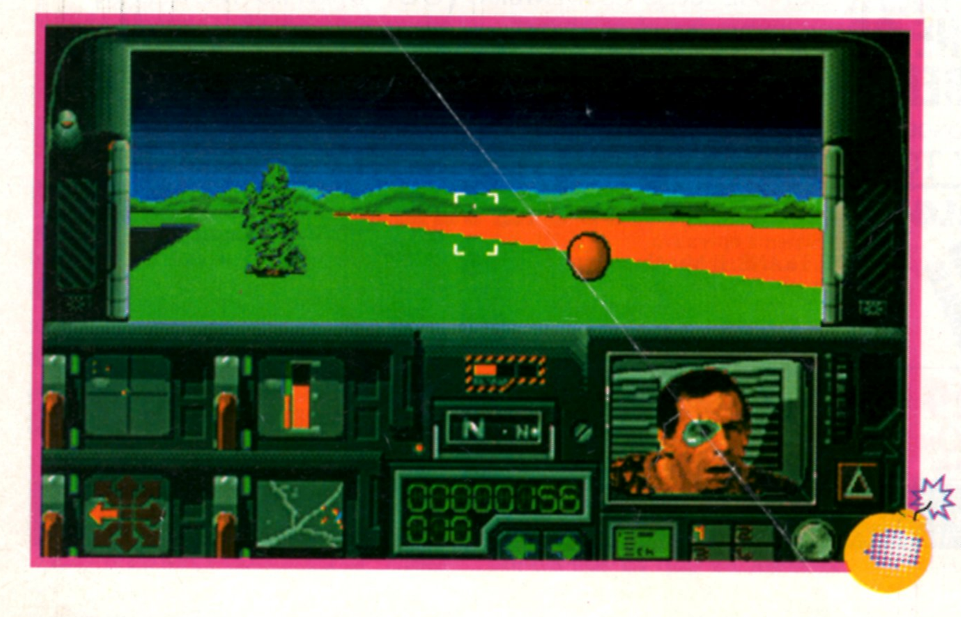
Una vez que lo hayamos logrado, la policía nos ordenará otra misión.

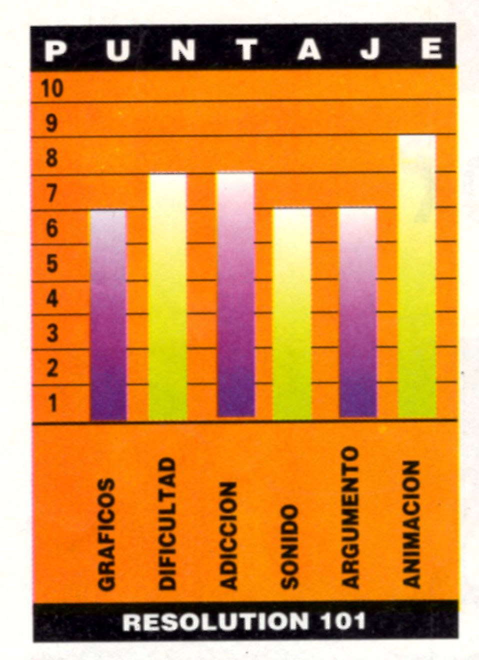
Por supuesto que nos preguntaremos qué es lo que tiene que ver esto con el nombre del juego (Resolution 101; que en castellano es: Resolución 101).

Esta es la resolución que tomó el Congreso de los Estados Unidos de América mediante la cual establece que los traficantes, luego de ser capturados, tendrán la opción de transformarse en policías; aunque, en caso de no aceptar, el castigo puede ser un verdadero infierno.

La perspectiva que tendremos del juego es como la de cualquier simulador, es decir, estaremos dentro de nuestra nave, en donde podremos observar diversos controles como nafta, estado general, etc.

También existe un radar gracias al





cual podremos ver en dónde se encuentran los secuaces del traficante.

Al comenzar el juego, luego de poner nuestro nombre, el jefe nos mostrará la foto con el nombre del traficante al que deberemos apresar.

Al disparar a las naves y a los androides, éstos nos podrán dejar dos cosas importantes: pueden ser paquetes de drogas (las bolas rojas) para usarlas contra el traficante como prueba de su delito, o bien puede ser una buena cantidad de dinero con el que podremos reparar nuestra nave, comprar escudos protectores, nafta, etc.

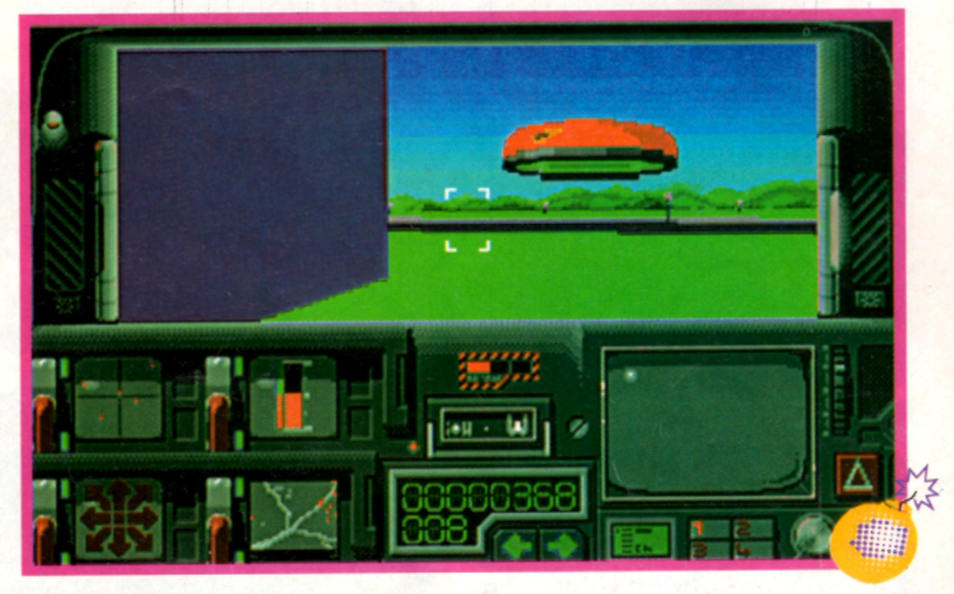
La ciudad, en donde se encuentran escondidos los enemigos, cuenta con formas poligonales, muy similares al estilo de los de Robocop III (es decir, simples y coloridas).

Los gráficos son sencillos, aunque por momentos se presentan algunas fotos digitalizadas, pero la mayor virtud del juego es la velocidad de nuestra nave, la cual es realmente impresionante y se convierte en un factor destacable en este software de entretenimiento.

La nave es tan veloz que deberemos frenar de vez en cuando para poder identificar a las otras naves; el perseguirlas para dispararles resulta verdaderamente increíble y realista.

El sonido es muy bueno y se adapta muy bien a los distintos momentos del juego, pero lamentablemente no soporta tarjetas de sonido.

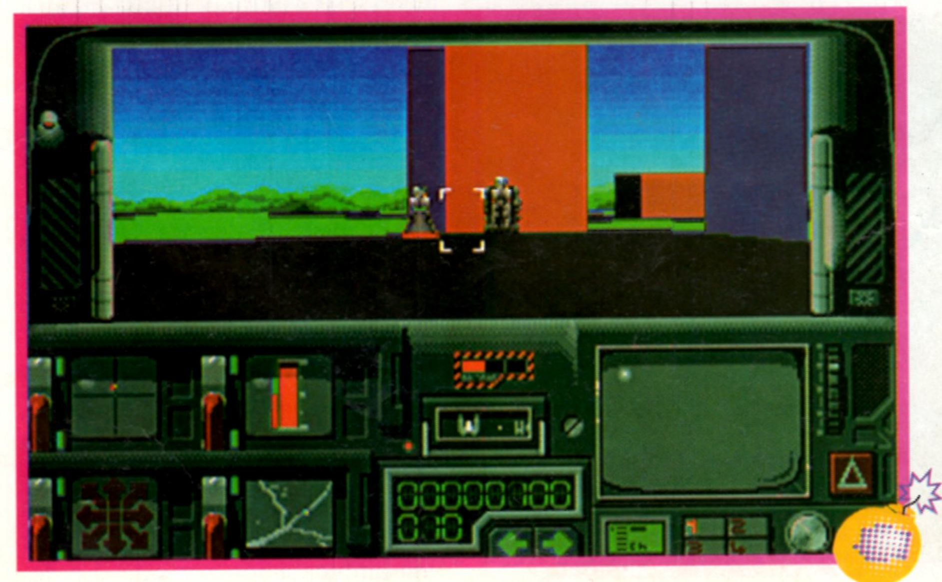
Los controles de la nave pueden ser utilizando tanto el teclado como el joystick e incluso se puede manejar y conducir muy bien con el mouse, con el cual controlaremos totalmente la dirección y la velocidad de la nave.



El juego ocupa poco espacio y se puede jugar desde diskette o bien desde disco rígido.

En resumen, Resolution 101 es un buen juego donde la acción y el entretenimiento nos hará pasar un rato agradable y divertido atrapando criminales.

Pablo Vinokur





ARCADE

TITUS THE FOX

de Titus



EL PERSONAJE DE ESTE ARCADE ES UN SIMPATIQUISIMO ZORRITO, QUIEN TIENE UNA NOVIA IGUALMENTE SIMPATICA. FOXY (ASI SE LLAMA ELLA) TRABAJA DE REDACTORA EN UNA FAMOSA REVISTA.

La compañía TITUS, famosa por sus excelentes juegos como los conocidos arcades PREHISTORIK y BLUES BROTHERS, sacó al mercado TITUS THE FOX, el cual promete superar a sus antecesores.

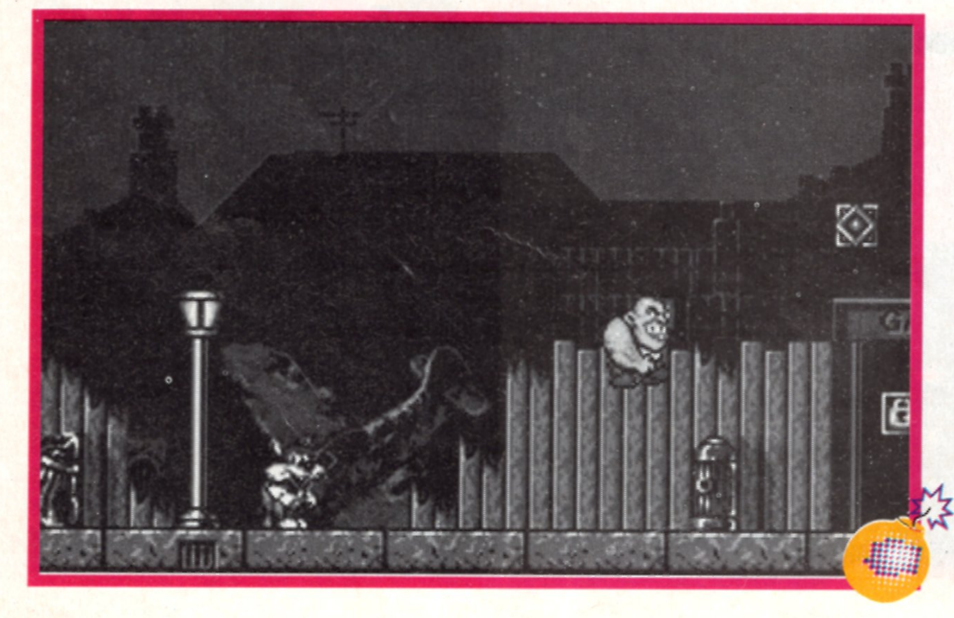
Si les gustó Jugar con Crawagars o con los hermanos Jake y Elwood, con Titus the Fox la pasarán todavía mejor.

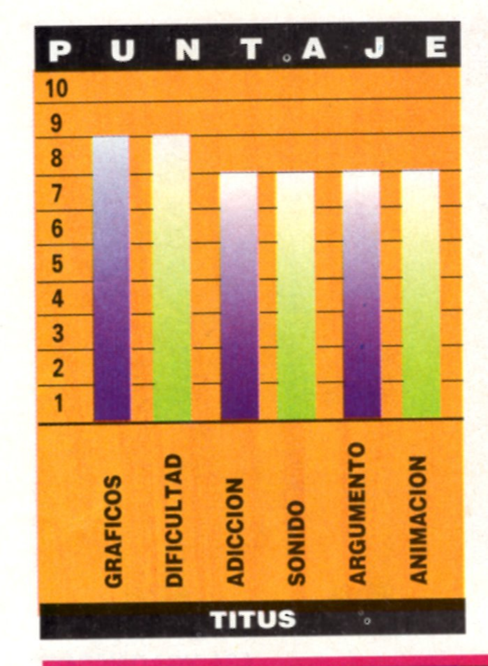
El personaje de este arcade es un simpatiquísimo Zorrito, quien tiene una novia igualmente simpática. Foxy (así se llama ella) trabaja de redactora en una famosa revista.

Un día Foxy debió hacer un raro reportaje en Marruecos, y allí fue secuestrada por el malvado Shah Sassan, quien la tiene como esclava (de ahí viene el subtítulo del juego "To Marrakecsh and back"). Titus, sin perder tiempo, se dirige a su rescate.

Para ello deberá recorrer 15 niveles invadidos hasta el cansancio de enemigos, trampas y cualquier cosa, con la "amable" intención de frenarlo, pero Titus sabe que su novia está secuestrada, por lo cual nada le impedirá rescatarla, y nosotros lo ayudaremos a hacerlo.

El juego posee unos gráficos excelentes, muy bien desarrollados, con un toque cómico que supera aún al de Blues Brothers, y ni decir que los hermosos decorados del fondo contribuyen a formar una ambientación perfecta. La de-











finición de los personajes está tan bien hecha que se pueden notar hasta los simpáticos gestos de los rostros.

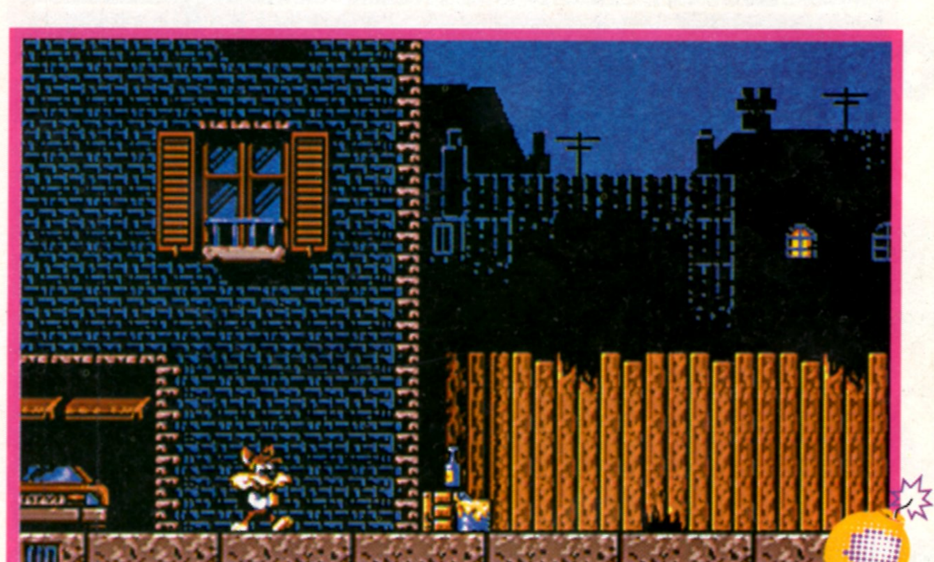
La dificultad es un poco elevada, pero con un rato de práctica esto no será problema, es más, hace al juego más divertido.

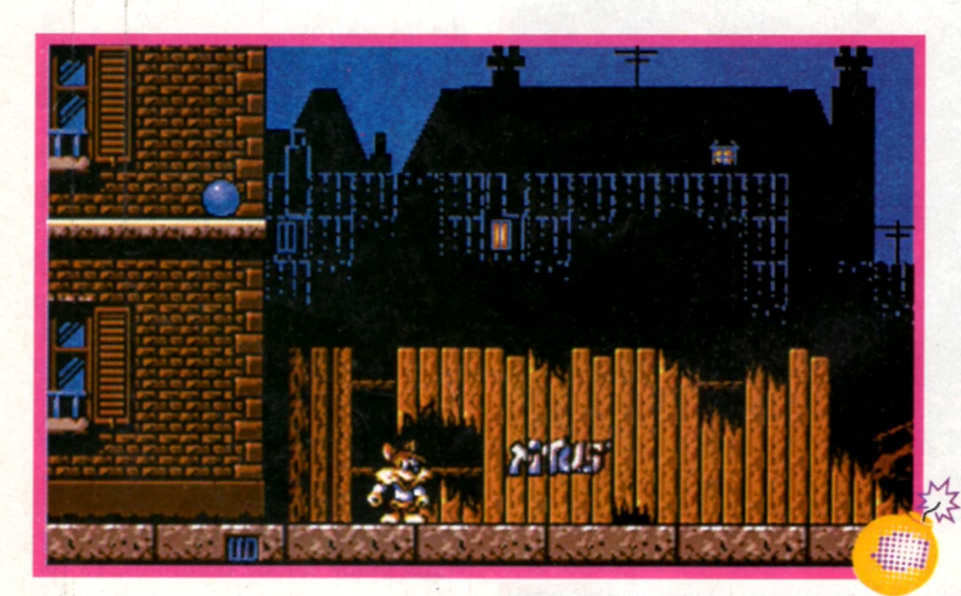
Una característica importante que incorporaron los creadores al juego es que en cada nivel habrá un cuadradito en forma de lámpara de Aladino. Si lo agarramos, aparecerá el código del nivel (hay que anotarlo), y de esta manera no tendremos que comenzar cada vez desde el primer nivel, sino que tipearemos el código del último nivel al que llegamos y comenzaremos desde donde perdimos. El código se ingresa al cargar el juego, donde después del cartel de presentación aparecen dos opciones: START y PASSWORD. Con START comenzaremos desde el primer nivel.

Si elegimos PASSWORD, debemos tipear el código (de cuatro dígitos) y, automáticamente, se detecta el nivel al que pertenece; luego elegimos START y jugaremos desde el nivel indicado.

Esta es una gran ayuda, ya que es muy aburrido y cansador volver a repetir los niveles que ya superamos. Esta opción tendría que estar en todos los juegos de este tipo.

También es muy importante tomar los cuadrados que tienen el dibujito de un candado. Si lo agarramos y más adelante nos matan, volveremos a jugar desde el lugar en donde tomamos el candado, y no desde el principio del nivel. En un mismo nivel pueden haber varios candados.



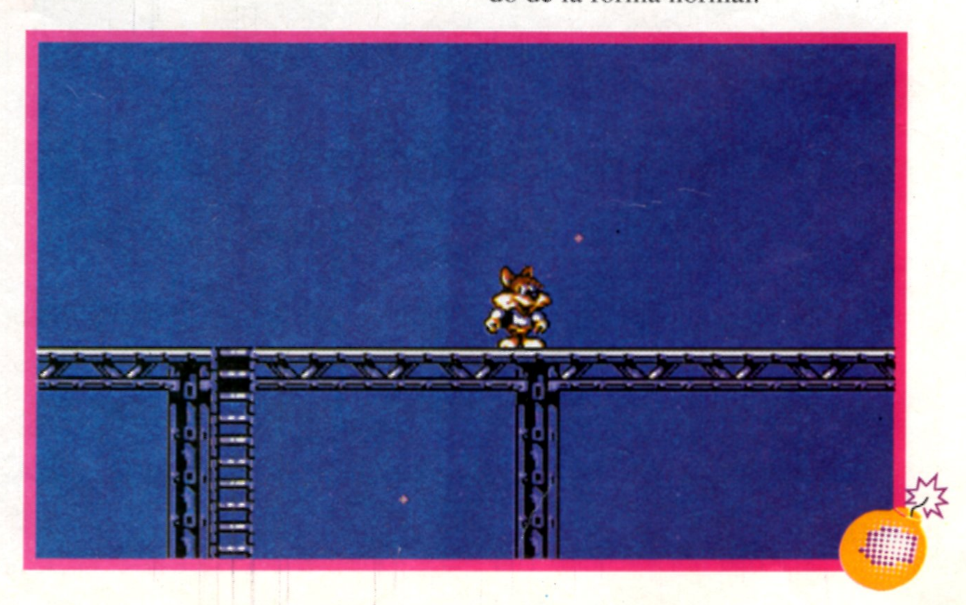


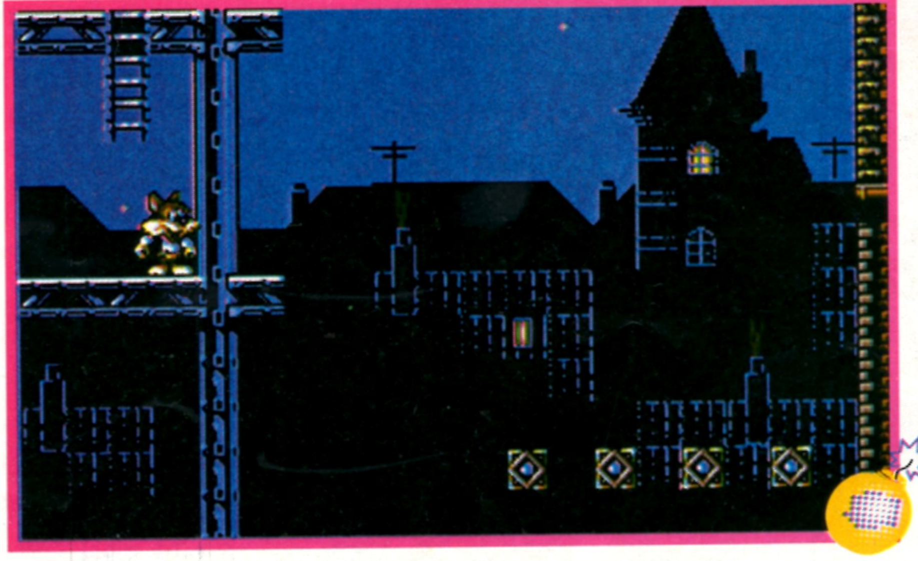
En lo que respecta a Titus en el juego, éste tendrá su energía medida en barras verticales, las cuales se pierden con el contacto de un enemigo. En el recorrido podremos tomar varios cuadraditos que equivalen a una barra. Es importante tomar todos los cuadraditos posibles, debido a que al finalizar cada nivel, por cada diez de éstos obtendremos una vida.

Como en el Blues Brothers, Titus podrá tomar cajas, baldes, botellas, tarros, etc, para poder eliminar a los enemigos. Estos objetos, que no son muchos, conviene usarlos contra los enemigos difíciles, como los abejorros, los perros y los mendigos. Para tomar un objeto debemos colocar a Titus sobre el mismo, hacerlo agachar y a la vez pulsar fuego (la barra de espacio o el botón del Joystick).



Hay algunos objetos muy útiles que Titus podrá tomar: se trata de unas pelotas azules que rebotan y se pueden usar contra varios enemigos y también, si nos paramos arriba de ellas, nos impulsarán hacia lugares muy altos, los cuales Titus no podría alcanzar saltando de la forma normal.





enemigos como los abejorros, que vuelan en todas direcciones.

En varias ocasiones no tendremos bastantes objetos para dispararles a los enemigos, por lo que habrá que usar toda la capacidad de Titus para esquivarlos.

En este juego no tendremos un tiempo para completar cada fase, pero Titus quiere de vuelta a su novia cuanto antes, así que tendremos que apurarnos.

Con la tecla **F3** activamos y desactivamos el sonido y con la tecla **P** podemos poner pausa y continuar el juego cuando lo deseemos. Este arcade es muy adictivo y posee muy buenos gráficos y música, y la animación de los movimientos es muy buena; todo esto nos asegurará largos momentos de diversión.

Es destacable que en cada nivel hay enemigos distintos de acuerdo con el lugar en donde se desarrolle la acción. Por ejemplo, en el subterráneo habrá ladrones, en las catacumbas encontraremos esqueletos, etc. Cada nivel se desarrolla en un ambiente distinto.

Los movimientos tienen una velocidad aceptable, agregándole una habilidad especial a Titus, lo cual es muy importante para esquivar a los

Pablo Vinokur

ALCATRAZ

de Infogrames



EN ALCATRAZ PERSONIFICAREMOS A UN SOLDADO DEL EJERCITO Y DEBEREMOS CAPTURAR A UN TAL TARDIEZ, UNO DE LOS PRISIONEROS MAS PELIGROSOS DE ESTE LUGAR, QUIEN REPARTE DROGAS ENTRE LOS PRISIONEROS.

Llegó el momento de comentar Alcatraz, un muy buen producto de Infogrames. Esta compañía francesa es la que nos ha brindado juegos como el Drakkhen o el North and South, todos de muy buena calidad. Este juego tampoco es una excepción a esta característica.

Todos habremos oído alguna vez el nombre de Alcatraz, una prisión de máxima seguridad de los Estados Unidos, y sobre la cual se han hecho numerosas películas.

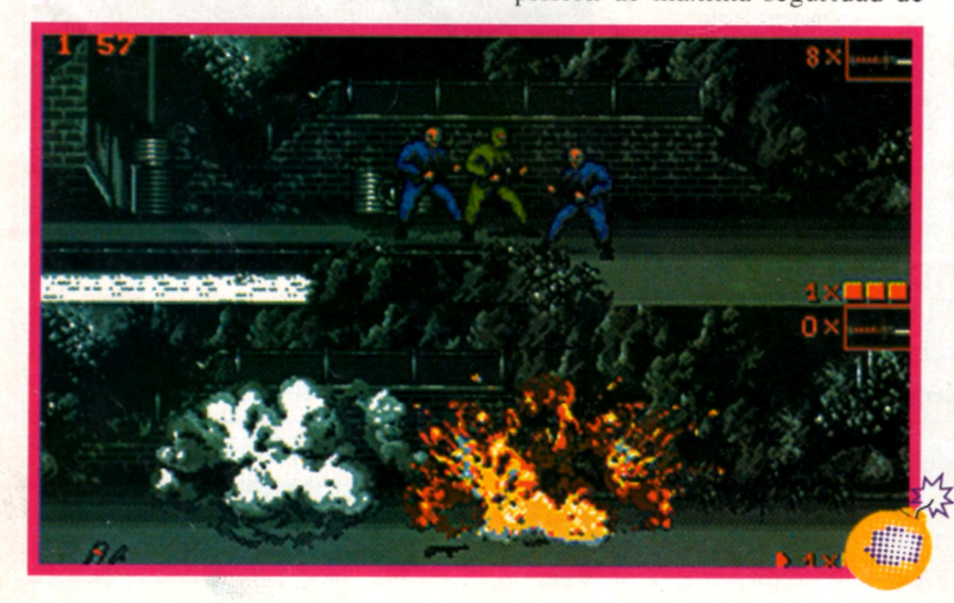
Este famoso presidio era el lugar donde se destinaban a los delincuentes más peligrosos; cabe acotar que ha dejado de funcionar hace ya bastante tiempo.

Esta cárcel se encontraba en una isla, por eso algunos la llaman La Isla de Alcatraz.

El hecho de encontrarse en una isla y que las costas más cercanas estuvieran a varios kilómetros, era un factor determinante para la seguridad de los presos, ya que no tenían muchas posibilidades de fuga, y seguramente morirían en el intento. Por tal motivo Alcatraz era una de las cárceles más seguras.

Entrando en el juego, diremos que en esta ocasión tenemos un muy buen programa que nos hará recordar a juegos como Green Beret o Comando, que ya tienen un largo tiempo en el mercado.

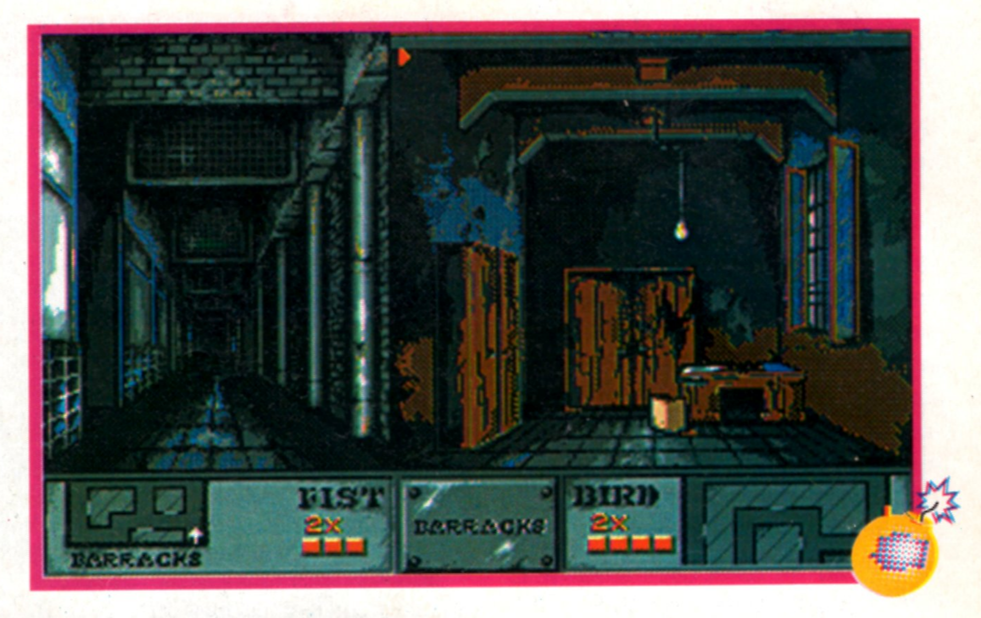
En Alcatraz personificaremos a un soldado del ejército y deberemos capturar a un tal Tardiez, uno de los prisioneros más peligrosos de este lu-

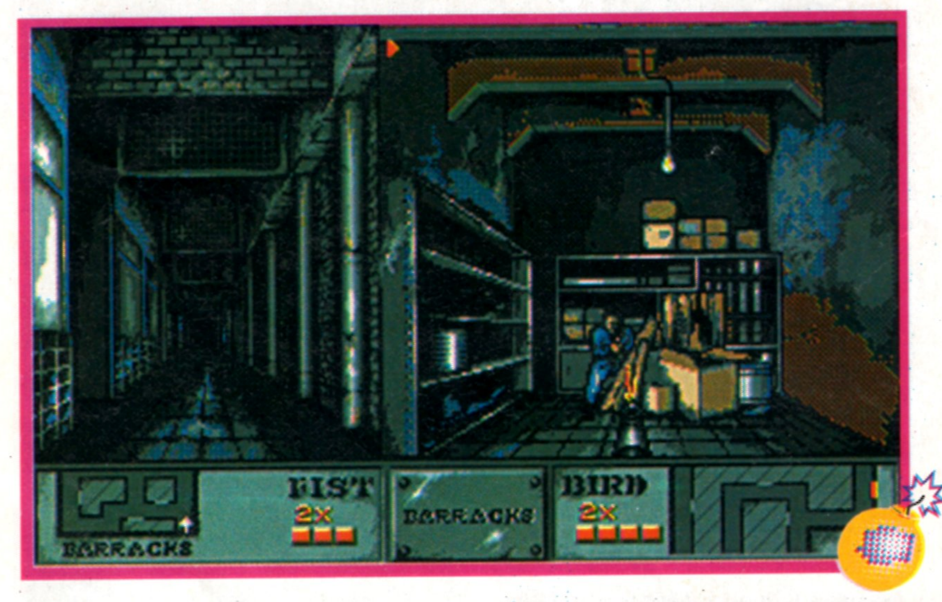


gar, quien reparte drogas entre los prisioneros.

Estos han hecho una rebelión y los policías no la pueden controlar. Por tal razón, el Director de Alcatraz ha pedido ayuda al ejército.

Nuestra misión será, como nos lo ordena nuestro jefe al comienzo del juego, destruir las instalaciones de drogas de Tardiez y luego atraparlo. Sólo tendremos dos horas para terminar la misión y, una vez que logremos nuestro cometido de atrapar a Tardiez, deberemos irnos en un helicóptero que nos estará esperando. Nuestro personaje siempre correrá hacia la derecha y se topará con prisioneros, guardias y perros guardianes, entre otros peligros.





Podremos tomar cuatro tipos distintos de armas: cuchillos, granadas, rifles y ametralladoras láser. A estas armas las tomaremos del suelo luego de haber derribado a un enemigo. Podremos matarlos con el arma que tengamos, o bien, si algún soldado se pone frente nuestro, darle golpes de puño, como en el juego Indiana Jones.

En el camino, encontraremos también minas dispersas en el suelo, que sólo podremos esquivar saltando sobre ellas.

Este juego está hecho para jugar de a dos, ya que la pantalla se divide en dos partes horizontales iguales, por lo que podremos ver cómo le va yendo al otro participante.



En la pantalla se encuentra un reloj marcando el tiempo que nos queda para terminar la misión (recordemos que son sólo dos horas). Luego podremos ver la cantidad de vidas que nos quedan.

Comenzamos con tres y cada una está compuesta de cuatro cuadraditos, los que iremos perdiendo si nos golpean o si nos alcanza una bala.

Si nos aciertan con una granada, perderemos una vida entera.

También podremos ver el tipo de arma que estamos transportando a cada momento.

Si jugamos solos, usaremos la parte de arriba de la pantalla, mientras que en la de abajo siempre se nos mostrará el mensaje GAME OVER, debido a que el juego interpreta que un segundo jugador ya ha jugado y ha sido eliminado. Este es uno de los po-

cos defectos que posee el programa.

Empezamos llevando cuchillos, aunque no sean muy efectivos. Se recomienda llevar siempre un rifle, que es el arma más efectiva.

Si llevamos un rifle y, por ejemplo, nos quedan cinco balas (empezamos con nueve), y tomamos otro del suelo, tendremos nueve balas otra vez. Esto sucede con todas las armas es decir que no se suman, sino que llega a un tope de nueve y no aumenta más. En el juego hay una opción especial: si pulsamos F1 podremos elegir a nuestro gusto la iluminación (la misión transcurre en la noche), cambiando los distintos colores, y cada uno dará un efecto luminoso diferente.

Los gráficos son sencillos y bien logrados, obteniendo una muy buena ambientación. Los movimientos son también muy buenos y ofrecen una gran maniobrabilidad.

El sonido está correctamente realizado, aunque con una tarjeta de sonido el realismo aumenta mucho

PUNTAJE

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

GRAFICOS · DIFICULTAD · ADICCION · SONIDO · ARGUMENTO · ANIMACION

ALCATRAZ

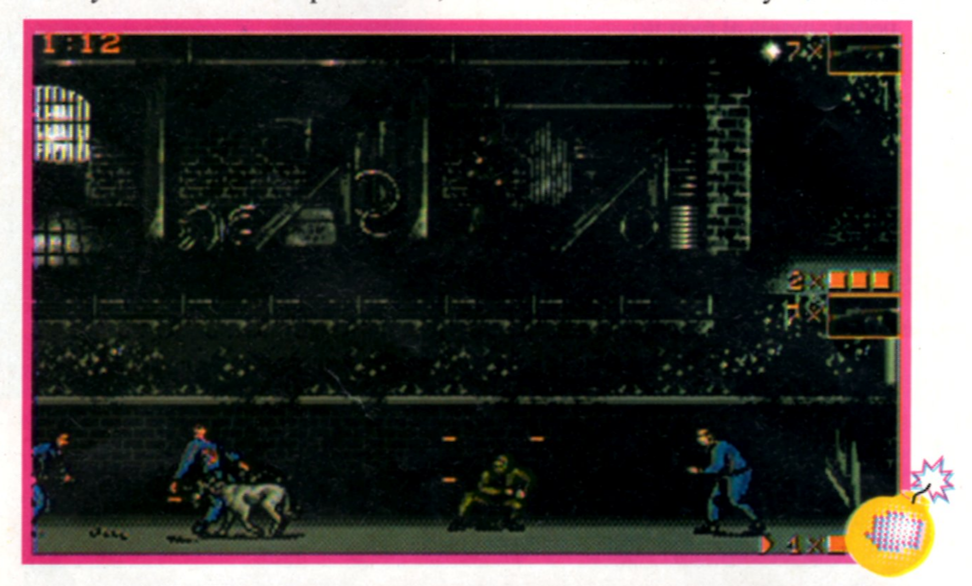
más. Además de hermosas bandas sonoras, se escuchará perfectamente el ruido de las explosiones de las granadas, así como también los disparos, gritos, etcétera.

El personaje tendrá permitido esconderse de los enemigos ocultándose en las puertas de los edificios o también entre los matorrales. En algunos de estos lugares podremos ganar una vida extra.

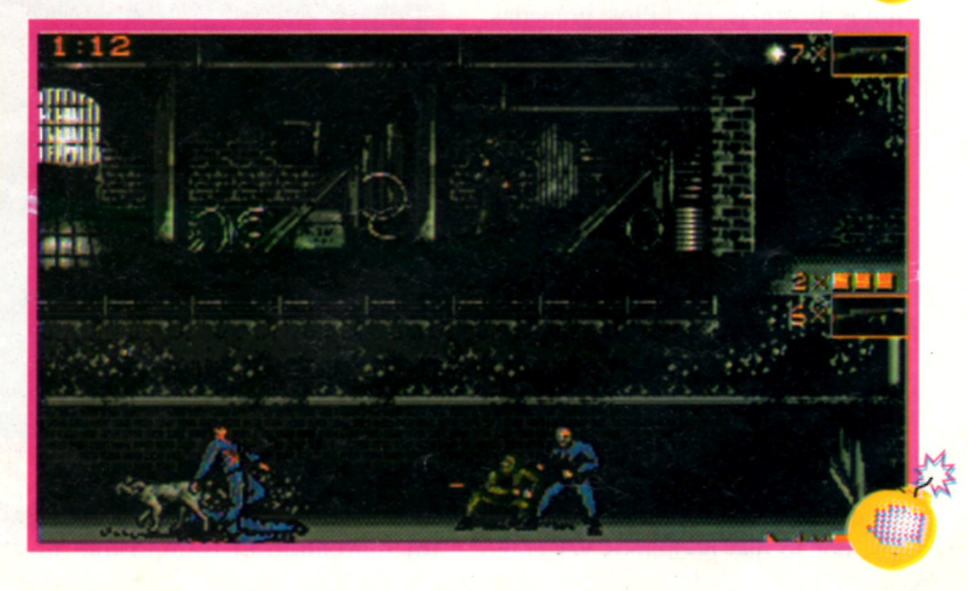
Este no es un arcade muy difícil de completar, ya que sólo son tres fases y cada una es un poco corta, excluyendo la misión que hay que hacer en cada una.

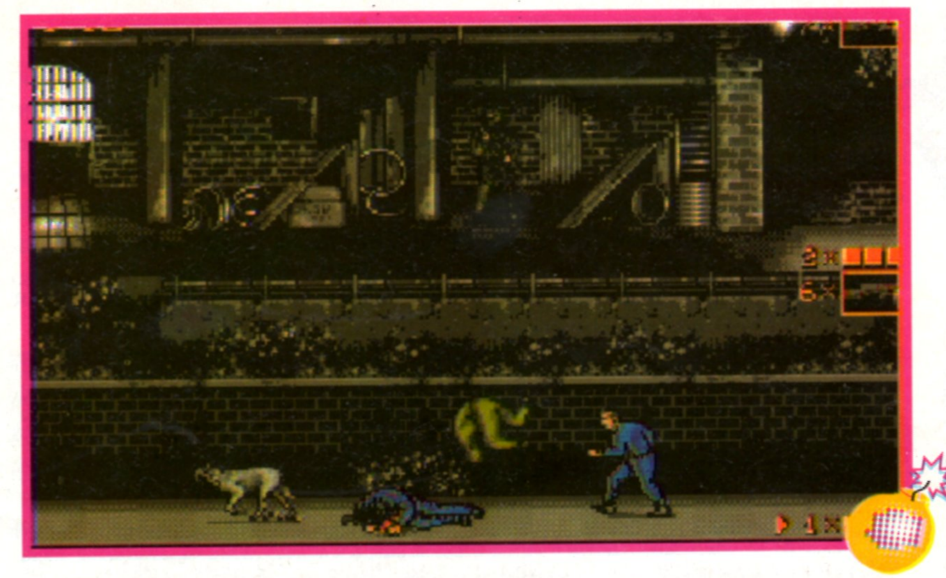
Tal vez con un poco de práctica resulte bastante fácil.

Técnicamente está muy bien hecho











mos entrar en un edificio (Barracks Building) y en las industrias (Industry building).

Allí la pantalla cambiará dividiéndose verticalmente (cada parte para cada jugador).

En cada fase habrá que realizar una misión diferente, según nos ordena el jefe de la misión , y luego habrá que subir a un edificio por las paredes (Celulose house) para llegar al tejado (tratando de que no nos descubran con las luces), y luego de capturar a Tardiez, irnos con el helicóptero que nos sacará de la prisión .

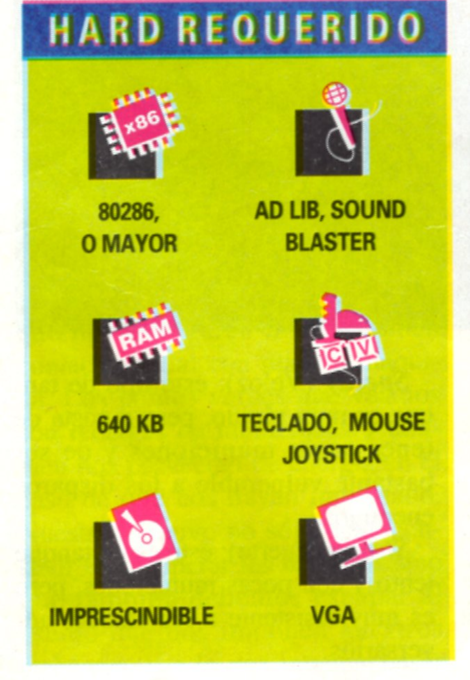
Una de las características más importantes del juego es que se pueden obviar las misiones que debemos hacer en cada fase, y recorrerla directamente, aunque esto nos bajará bastante el puntaje que tendremos en pantalla una vez finalizado el juego.

Este programa nos permite jugar de a dos siendo una muy buena posibilidad para cuando no se está solo. Esta opción no está contemplada en la mayoría de los arcades y muchas veces es necesaria, sobre todo cuando son varios los que usan la computadora.

Alcatraz es un muy buen juego de acción, con el que sin duda podremos pasar un rato muy agradable.

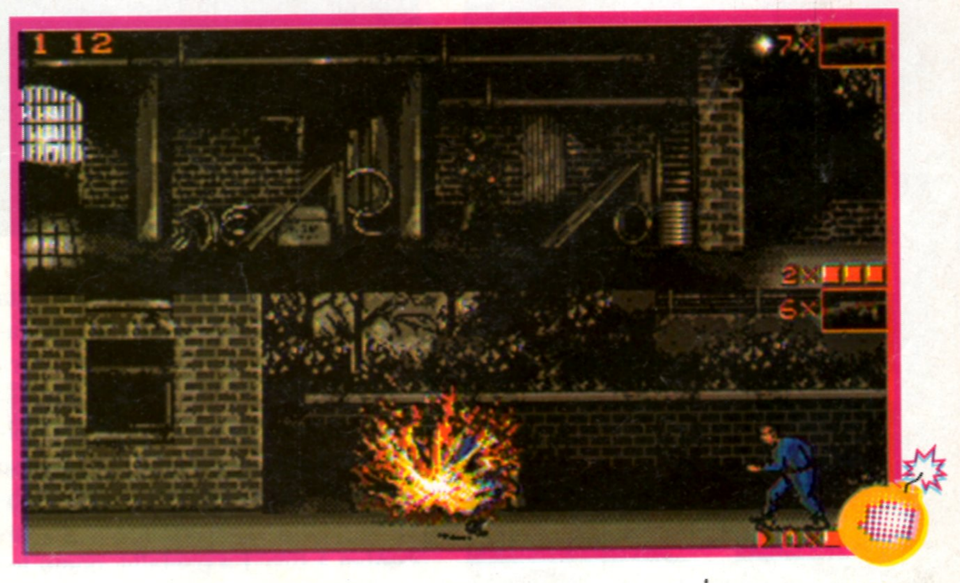
Cabe mencionar que este juego es distribuido por MICROBYTE S.A.

Pablo Vinokur



y habría quedado mucho mejor si se hubiesen incluido más niveles.

En las primeras dos fases, debere-





SPECTRE

de Velocity

El que les vamos a comentar es un juego realmente apasionante, no sólo por el desarrollo del mismo sino por su acción vertiginosa.

Para comenzar, tal vez ustedes recuerden (los más grandecitos) que allá por los años '80, cuando en la Argentina recién se comenzaba a tener una cierta idea de lo que serían luego los salones de videojuegos, existía una máquina muy especial (una de las favoritas de este redactor) de la empresa Atari, que era simple y sencillamente un simulador de un tanque de guerra, en el cual aparecían nuestros enemigos en forma de figuras geométricas que simulaban tanques, aviones u ovnis que venían de frente disparándonos en forma frenética.

Nosotros, que teníamos una vista desde dentro del tanque, les disparábamos por medio de una mira muy similar a las verdaderas. Nuestro tanque poseía un radar para ubicar a nuestros oponentes, quienes se escondían detrás de pirámides u objetos geométricos hasta que se nos ponían a tiro. La pantalla, como todo videojuego viejo, era de color verde o naranja.

SPECTRE es muy similar al juego de Atari que recién les comentamos; por supuesto con todas las ventajas de las nuevas tecnologías: mejores colores, sonidos y gráficos.

El juego comienza con la elección del tipo de tanque que vamos a utilizar. Existen cuatro tipos: Balance, Speedy, Strong y Custom, los que se mostrarán con unos dibujos bastante simpáticos. Las diferencias entre ellos son tres parámetros: velocidad, escudos de energía y municiones. Cada tipo de tanque posee distintas proporciones de cada uno.

Balance: como su nombre lo indica, posee los tres parámetros en forma pareja.



Speedy (Veloz): este tipo de tanque es muy rápido, pero a costa de tener pocas municiones y de ser bastante vulnerable a los disparos enemigos.

Strong (Fuerte): éste es un tanque lento y con pocas municiones, pero es muy resistente a los ataques adversarios.

Custom: esta última opción está para que podamos crear un tanque a nuestro propio gusto, teniendo en cuenta que, cuanto más le pongamos de un parámetro, los otros disminuirán. Ejemplo: si a un tanque se le aumenta la velocidad, disminuirá la cantidad de municiones y de escudos.

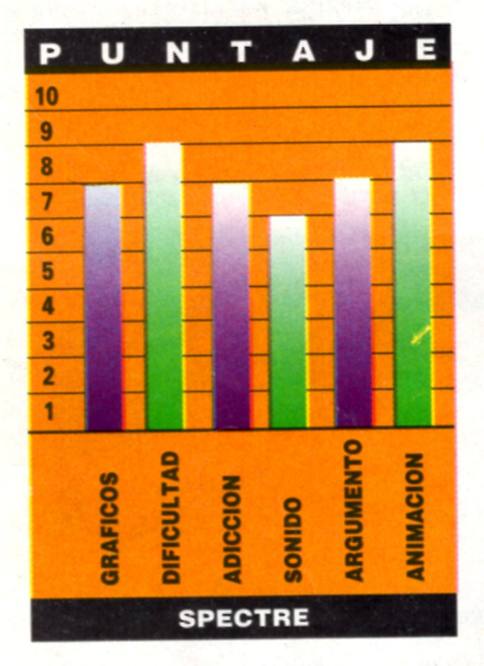
No se puede recomendar qué tipo de tanque usar, puesto que cada uno es especial y diferente de los demás. Nuestra recomendación es que utilicen el "Balance", para ir viendo qué es lo que se necesita más, y luego elegir otro de acuerdo con nuestras habilidades.



Una vez elegido el tipo de tanque, se procede a entrar en el juego. El mismo consiste en atrapar las banderas que aparecerán de color amarillo en el radar, el que se encuentra en el costado superior derecho de la pantalla. Aparte de las banderas, el radar también nos indicará la posición de nuestros enemigos con unos puntos de color rojo. Dichos puntos son en realidad tanques enemigos que nos dispararán ni bien tomen contacto visual con nuestra máquina. Los puntos verdes que veamos son recargas de municiones y también nos proveerán de energía en el caso de que nos hayan impactado. Nuestro objetivo no sólo debe consistir en recuperar las banderas sino que también debemos escapar al asedio que nos imponen nuestros atacantes, y a la vez intentar pasar rápido de nivel. Estos niveles se irán poniendo cada vez más difíciles y con mayores trabas.

Existen en los niveles primarios unas ventanas que nos pueden trasladar directamente a otros niveles superiores, como ser el número 5 ó el 10. Esto se debe efectuar con mucha cautela, puesto que si se asciende de rápido de nivel y no se conoce el juego, huelga decir que nuestra vida tendrá poca duración.

Existen también, en el teclado, opciones que nos pueden ayudar en el desarrollo del juego. Cabe señalar que para este juego se puede utilizar joystick, teclado o mouse, pero les recomendamos el uso del teclado por su practicidad. Los movimientos se efectúan con las teclas direccionales, siendo la de fuego la barra espaciadora o el <ENTER>.

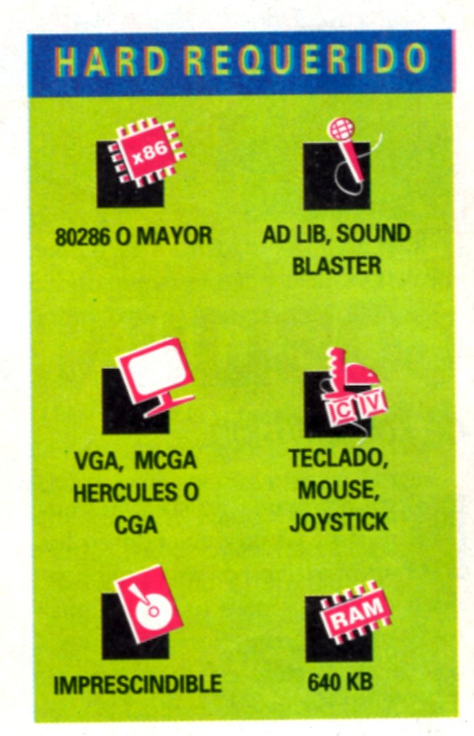


El juego se puede interrumpir con la P (Pause). La letra S o la A ayudan a sombrear el camino por donde va el tanque para poder distinguir con mayor nitidez la proximidad de los enemigos. También el accionar de nuestro tanque puede ser visto desde tres diferentes direcciones (de atrás, de arriba o en perspectiva), y las teclas <+> y <-> nos ayudarán a alejarnos o a aproximarnos a nuestro tanque (zoom) en el caso de que lo estemos viendo desde afuera.

Puede ser que en ciertas circunstancias nos veamos acorralados y con muchos tanques disparándonos. En ese caso presionando la tilde (~) lograremos que el tanque aparezca en otro sitio de la pantalla (una especie de "hiperespacio"). Pero cuidado: lo podremos hacer sólo una vez, puesto que si lo realizamos dos veces nos autodestruiremos.

Les recomendamos que traten de salir a ganar rápidamente las banderas, pues en niveles superiores nuestros enemigos, ni bien aparecen en pantalla, nos comienzan a tirar a granel. ¡¡¡Buena suerte!!!

MARIANO GRASSO



GOBLIIINS

de Koctel Vision

Esta compañía de software europea está produciendo en los últimos tiempos una gran cantidad de juegos para todos los gustos, desde arcades y juegos de ingenio hasta aventuras; y lo que es todavía mejor es que la calidad está al mismo nivel que las mejores compañías de software.

En esta oportunidad les comentamos un juego de excelentes características, que es una mezcla de aventura e ingenio, en donde estos simpáticos personajes, los gobliiins, una especie de duendes, deben realizar distintas tareas para lograr llegar a cumplir su misión.

La historia comienza cuando el rey, en una comida, se ve atacado por distintas y extrañas afecciones. El único que puede salvarlo es el brujo, y por esta razón el monarca le encarga a los gobliiins que lo traigan. Es en este momento que comienza la aventura de **Mago**, **Horny** y **Oups**, los tres gobliiins encargados de esta peligrosa misión.



Cada uno de los niveles presenta distintos tipos de dificultades en donde éstas, con poco de ingenio, se podrán ir sorteando y así completar cada nivel para pasar al siguiente.

De los pequeños personajes solamente Oups es el que puede tomar los objetos y utilizarlos correctamente. Las escenas graciosas y los gags que se encuentran en este juego hacen que sea más interesante tratar de superar los niveles. Para impartirles ordenes a los Gobliiins, se utiliza una serie de íconos, y por esta razón es conveniente la utilización del mouse.

Si por alguna razón se tarda un cierto tiempo para realizar algo, estos personajes se impacientan moviendo el pie o refunfuñando, o bien otros no se hacen problema y comienzan a jugar con sus yo-yos.

Este es un excelente juego con muy buenos gráficos y animaciones, y un muy buen sonido para aquellos que tengan placas para ese fin. Sin lugar a dudas este juego les hará pasar varias horas de simpático entretenimiento.

Distribuye Set House.

NIVEL 1

Usar a HORNY para golpear el arco y caerá un cuerno al piso. Usar



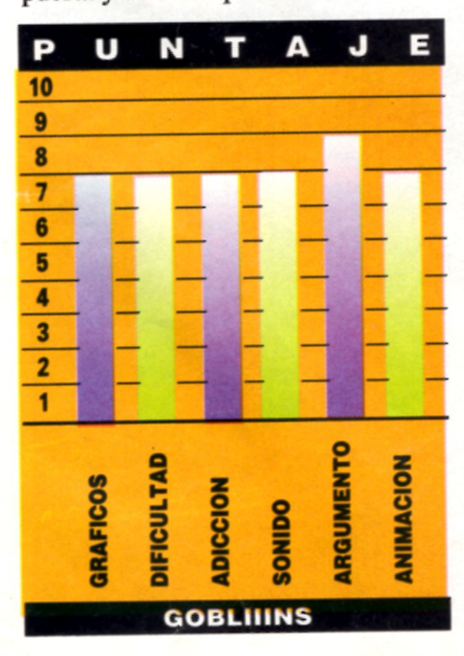
a OUPS para levantarlo y soplarlo. Una rama caerá del árbol. Usar al MAGO sobre la rama y ésta se transformará en un pico. Usar a OUPS para levantarlo.

NIVEL 2

Usar al MAGO sobre las manzanas 1 y 3 (de derecha a izquierda). Usar a HORNY para golpearlas. Usar a OUPS para levantar las manzanas 1 y 3 y ponerlas en el hoyo del puente. Usar el pico sobre la luz titilante a la izquierda de la pantalla y aparecerá un diamante. Levantarlo.

NIVEL 3

Usar a OUPS para darle el diamante a un sujeto que aparece en la puerta y éste nos permitirá entrar.





NIVEL 4

Levantar el pote del lado izqierdo y usarlo sobre la planta de la derecha dos veces. Usar al MAGO sobre la planta de la izquierda y ésta crecerá.

Usar a HORNY para golpear al gran libro de la derecha que caerá al piso.

Usar a OUPS para darle el diamante al WIZARD (MAGO).

NIVEL 5

Usar al MAGO sobre una especie de ramita a la derecha y abajo de la pantalla. Usar a HORNY para subir por la rama creada. Golpear el ojo de la cara grande y caerá su lengua. Mover a OUPS sobre la lengua. Usar al MAGO sobre el símbolo que está arriba del ataúd y hacerlo volver rápidamente sobre la lengua. Del ataúd, saldrá un monstruo.

Golpear el ojo de nuevo y estaremos a salvo. El monstruo asustará a IGOR y éste dejará ver un hongo. Cuando el monstruo se aleje, golpear de nuevo el ojo y usar a OUPS para recoger el hongo.

NIVEL 6

Usar a HORNY para trepar por la tela de araña. Tirar de la tela de la derecha y se levantará la araña. Levantar la pistola y pararse bajo la araña de la izquierda. Dispararle. Dispararle también a la de la derecha.

Tomar la almohada que quedó al descubierto a la izquierda. Ponerla bajo la araña del medio. Disparando o usando al mago sobre ella caerá una poción en el almohadón. Levantarlo.

NIVEL 7

Usar al MAGO sobre el saquito del árbol y levantarlo. Sembrar las semillas frente al espantapájaros y usar al MAGO en las nubes de la derecha del árbol. Lloverá.

Golpear el espantapájaros para que asuste a las palomas antes de que éstas se coman las semillas. Cuando la planta crezca, levantarla y dársela al WIZARD.

NIVEL 8

Usar al mago sobre el esqueleto y

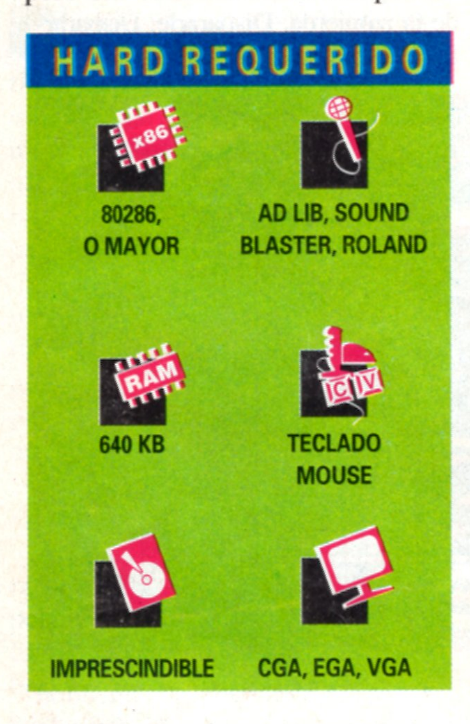
luego sobre el hueso que éste deja. Se convertirá en una flauta. Levantarla y usarla sobre la víbora.

Usar a HORNY para subir por la víbora y golpear la piedra de la derecha que hará caer una roca sobre la tabla.

Parar a cada personaje al otro extremo de ésta y hacerlos saltar golpeando la piedra.

NIVEL 9

Recoger la carne que se encuentra en la parte de arriba de la pantalla pero sin caminar cerca del perro.



Alimentar al perro (no quedarse muy cerca, pararse frente a él y sacudir la carne). Intentarlo hasta tener éxito.

NIVEL 10

Darle la carne al monstruo del hoyo. Usar al MAGO sobre la rama de la derecha. Parar al MAGO al final y usar a HORNY para tirar de la rama desde abajo. Esto lo llevará arriba. Usar al MAGO sobre el corcho de la derecha.

Levantar la red con OUPS y subir al lado del MAGO. Dejar la red y levantar el corcho. Ponerlo en el hoyo del medio. Levantar la red y pararse junto al hoyo de la derecha. Golpear al hurón que se encuentra abajo y rápidamente usar la red sobre el pájaro.

NIVEL 11

Parar a OUPS frente al perro y arrojar el pájaro al aire (repetir hasta que salga). Usar al MAGO sobre el perro para que éste vuele.

NIVEL 12

Tomar la pluma y hacerle cosquillas al pie del esqueleto. Dejarla caer y usar al MAGO sobre ésta. Darle el yo-yo al esqueleto. Levantar la llave y dársela a la mano que está en la jaula.

Levantar el matamoscas y usarlo sobre la mosca. Usar el MAGO sobre la mosca muerta y levantar el dardo. Usar el dardo sobre el cuadro del WIZARD. Caminar sobre el ídolo que aparece y levantar la botella con el elixir que está a la izquierda de la pantalla.

NIVEL 13

Usar al MAGO sobre la raíz junto a la pared de la izquierda. Levantar la corneta y usarla sobre el nido. Esperar a que se vaya el pájaro y golpear el huevo con patas. Usar al MAGO sobre el huevo y éste nos llevará a la derecha de la pantalla.

Usar al mago sobre la bocina y levantar el elixir. Pararse junto a la bocina y tomarlo. Ir junto a la zanahoria, levantarla y ponerla junto al hoyo de la rata. Usar al MAGO sobre la rata. Hacer pasar a HORNY.





NIVEL 14

Levantar el palito y usar al MAGO sobre la roca. Subir por la escalera y poner el palito en el hoyo que está a la derecha, sobre la roca. Levantar la regadera y usarla en el arbusto de la izquierda y en el del medio. Usar al MAGO sobre ambos después de que crezcan.

Golpear la zanahoria con la llave sobre la nariz. Levantar la llave y usarla en la otra zanahoria. Meterse en el hoyo.

NIVEL 15

Golpear el cañón y la pila de balas. Levantar la bala y ponerla en el cañón. Golpear el cañón de nuevo. Tomar los fósforos y encenderlo. Encender el fuego bajo el pote (en la cocina).

Levantar la zanahoria y ponerla en el cañón. Golpear el cañón para que se nivele. Levantar los fósforos y encender el cañón. Golpear la pila de nuevo y recoger la bala. Golpear el cañón, cargarlo y golpearlo de nuevo. Tomar los fósforos y encenderlo.

Usar al MAGO sobre la zanahoria y tomar el megáfono. Usarlo sobre el viejo. Levantar la maza y golpear el gong con ella. Levantar el péndulo.

NIVEL 16

Levantar la piedrita y ponerla sobre la cruz. Usar al MAGO sobre la cruz dos veces. Subir la escalera y usar al MAGO sobre la palmerita de la izquierda dos veces. Golpear el pico que aparece.

Levantar el péndulo y usarlo en el medio bajo la isla flotante. Usar el pico en el lugar que el péndulo marcó (cuatro veces).

NIVEL 17

Golpear los palos y levantar uno. Usarlo en la trampa para osos. Dejar el palo y usar al MAGO sobre las semillas. Levantar éstas y usar al MAGO sobre el palo. Levantar el

CODIGOS PARA ACCEDER A LOS DIFERENTES NIVELES

02	VQVQFDE	09	ICVGCGT	16	TCVQRPM
03	ICIGCAA	10	LQPCUJV	17	IQDNKQO
04	ECPQPCC	11	HNWVGKB	18	KKKPURE
05	FTWKFEN	12	FTQKVLE	19	NGOGKSP
06	HQWFTFW	13	DCPLQMH	20	NNGWTTO
07	DWNDGBW	14	EWDGPNL	21	LGWFGUS
08	JCJCJHM	15	TCNGTOV	22	TQNGFVC



desodorante y usarlo sobre el pie cuando éste pare. Levantar el pie y tirarlo frente al dragón. Esperar. Levantar el pie asado y usarlo en la plataforma roja del medio.

Tomar la espada y dejarla frente al dragón. Esperar. Levantar la espada.



NIVEL 18

Caminar por el lado derecho de la estatua y usar la espada sobre el cofre. Tomar la llave y usarla en el oído izquierdo. Mover los tres personajes a la derecha.



NIVEL 19

Golpear las bananas y tomar el jabón. Usar el jabón, la falsa nariz y la banana sobre el sujeto que está a la izquierda de la pantalla. El tirará un libro. Tomarlo. Usar al MAGO sobre la puerta.

NIVEL 20

Usar al MAGO sobre el objeto muy pequeño que está abajo, en la plataforma, con la estatua arriba. Golpear el poste que aparece y usar al MAGO sobre el corcho que está en el oído del gigante. Leer el libro junto a su oído. Nos dejará pasar.

Tomar el bols que está arriba a la derecha y ponerlo bajo el gigante. Leer el libro de nuevo y sus lágrimas llenarán el bols. Ir a la torre de la izquierda, arriba, y tomar el cebo. Ponerlo en el área oscura que está arriba a la derecha, sin meterse demasiado. Levantar las lágrimas y echárselas al monstruo que aparece y tomar la gomera.

NIVEL 21

Pararse bajo las bananas y usar la gomera. Golpear la palanca que abrirá la puerta, y saldrá el tiburón. Poner a los tres personajes sobre el tiburón.

NIVEL 22

Usar al MAGO sobre la piedra que está junto al pie del esqueleto y éste la convertirá en escalera. Usar a OUPS para subir por la escalera y usar la gomera en el tope de la soga, que caerá al piso. Tomar la soga, pararse sobre la cola del esqueleto y arrojarla hacia arriba hasta el gancho.

Tomar la gomera. Usarla en la cabeza del WIZARD y éste caerá en la olla. Usar al MAGO sobre el murciélago. Subir la soga y golpear al escarabajo.

Usar la catapulta para romper la tela de araña. Tomar el saco vacío y ponerlo en el piso bajo la araña. Usar al MAGO sobre la araña y tres arañitas caerán en el saco. Tomar el saco y ponerlo en la olla.

HECTOR GABRIEL MAHMOUD

EN EL Nº27 DE

PC users

LA COMPUTACION QUE ENTIENDEN TODOS

QUÉ IMPRESORA COMPRAR

ADEMAS:

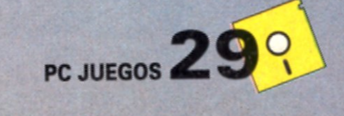
- Aprenda Windows en 4 clases
- Eligiendo un módem
- ¿Piensan las PCs?
- Macros en Lotus

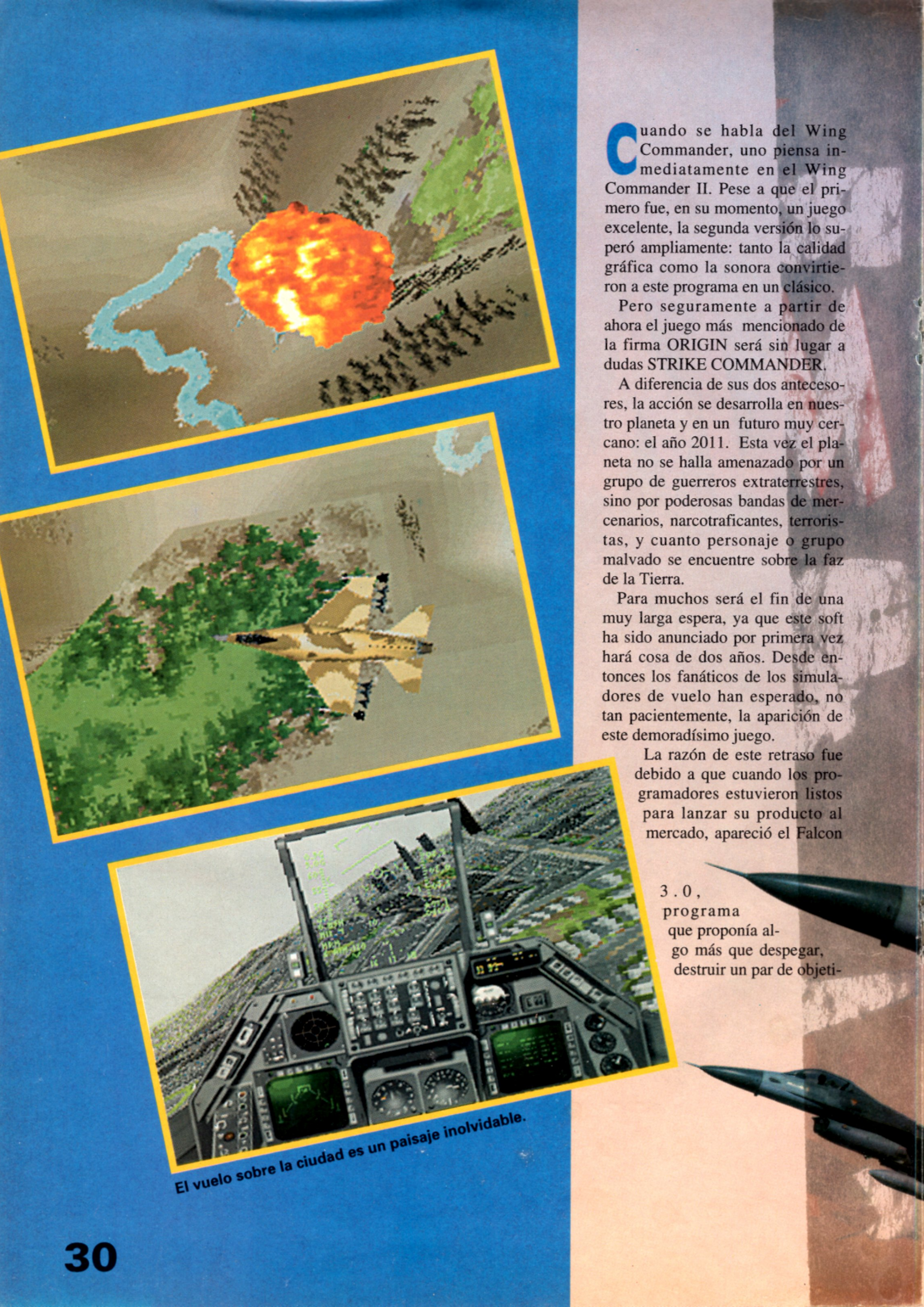
Recién ahora tenemos la posibilidad de disfrutar de Strike Commander en nuestras pantallas, luego de haber sido anunciado por primera vez hace algo más de dos años. Por problemas de programación y de competencia de las otras compañías de software de entretenimiento, Origin se vio obligada a demorar la salida de este excelente producto al mercado. Con un escenario bien definido y gráficos muy realistas, podemos volar sobre extensos campos o conglomeradas ciudades, y de esta manera cumplir con las misiones que nos dieron. Y bien... Ya podemos ingresar en el futuro cercano de la mano de los creadores de Wing Commander y convertirnos en verdaderos pilotos, volando el F16 de Strike Commander.



RIKE MMANDER

de Origin





El vuelo sobre la ciudad es un paisaje inolvidable.

Cuando se habla del Wing Commander, uno piensa inmediatamente en el Wing Commander II. Pese a que el primero fue, en su momento, un juego excelente, la segunda versión lo superó ampliamente: tanto la calidad gráfica como la sonora convirtieron a este programa en un clásico.

Pero seguramente a partir de ahora el juego más mencionado de la firma ORIGIN será sin lugar a dudas STRIKE COMMANDER.

A diferencia de sus dos antecesores, la acción se desarrolla en nuestro planeta y en un futuro muy cercano: el año 2011. Esta vez el planeta no se halla amenazado por un grupo de guerreros extraterrestres, sino por poderosas bandas de mercenarios, narcotraficantes, terroristas, y cuanto personaje o grupo malvado se encuentre sobre la faz de la Tierra.

Para muchos será el fin de una muy larga espera, ya que este soft ha sido anunciado por primera vez hará cosa de dos años. Desde entonces los fanáticos de los simuladores de vuelo han esperado, no tan pacientemente, la aparición de este demoradísimo juego.

La razón de este retraso fue debido a que cuando los programadores estuvieron listos para lanzar su producto al mercado, apareció el Falcon 3.0, programa que proponía algo más que despegar, destruir un par de objeti-

vos y regresar a la base, sino que también poseía todo lo que un verdadero avión de combate debe tener, con todo lo complicado que debe ser pilotearlo. Así que tuvieron que volver atrás y agregar nuevos aditamentos a su programa.



Superado esto, nuevos juegos aparecieron en el mercado, como el F15-III y el increíble Commanche, los cuales brindaron al usuario una calidad gráfica pocas veces vista; esto fue lo que obligó una vez más a atrasar la salida de este software.

Pero la espera bien valió la pena, ya que tanto el sonido, la parte gráfica, la sencillez y el alto grado de aditividad, convierten a Strike Commander en un excelentísimo entretenimiento.

Otra de las razones por las cuales ORIGIN ha lanzado simultáneamente con el programa el SPEECH PACK fue no hacer esperar más a los usuarios. Este último, como en el caso del WC 2, da una increíble sensación de realismo; tal vez lo único lamentable es que está totalmente hablado en inglés, por lo cual no todos los usuarios podrán entenderlo; sin



Los aviones se pueden observar desde distintos puntos de vista.



Si en los juegos de naves espaciales el que marcó una etapa fue el Wing Commander, sin dudas Strike Commander lo hará con los simuladores de vuelo.



Los gráficos son verdaderamente imponentes.

embargo no impide de ninguna manera disfrutarlo.

El hardware es uno de los puntos más delicados, por no decir delicadísimo. Como es lógico pensar, tanto gráfico y sonido requieren mucho hardware, y es cierto, si bien el manual asegura que puede correr en una 386 SX con 4 MB de RAM, las pruebas que nosotros hemos realizado han demostrado que el programa corre óptimamente en una 386 DX con 4 a 8 MB de RAM, alcanzando su máximo potencial en una 386 con copro o una 486 DX.

Si bien es cierto que puede bajarse el detalle gráfico para poder correrlo en máquinas más chicas, la calidad gráfica que se logra llega a ser en algunos casos lamentable.

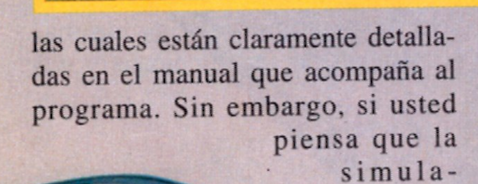


Los programadores han tenido en cuenta que no todas las personas que tienen una PC son pilotos expertos, así que no hay necesidad de estar atentos a cien relojitos distintos, ni prestar atención a todas y cada una de las luces del tablero. Si bien esto es muy importante, los comandos se reducen a unas pocas teclas, las cuales están claramente detalladas en el manual que acompaña al programa. Sin embargo, si usted piensa que la simulación sin todos los detalles no es una simulación, despreocúpese, ya que presionando ALT + O, tendrá acceso a un menú de opciones, a través del cual podrá cambiar desde los gráficos hasta el sonido, e inclusive el grado de dificultad, como por ejemplo: incluir el efecto de la fuerza G, el brillo del sol en los ojos y todas aquellas cosas que un piloto sufre al estar sometido a altas velocidades. También podrá cambiar el nivel de juegos de la computadora (el enemigo) independientemente del grado de dificultad que seleccione para sí mismo.



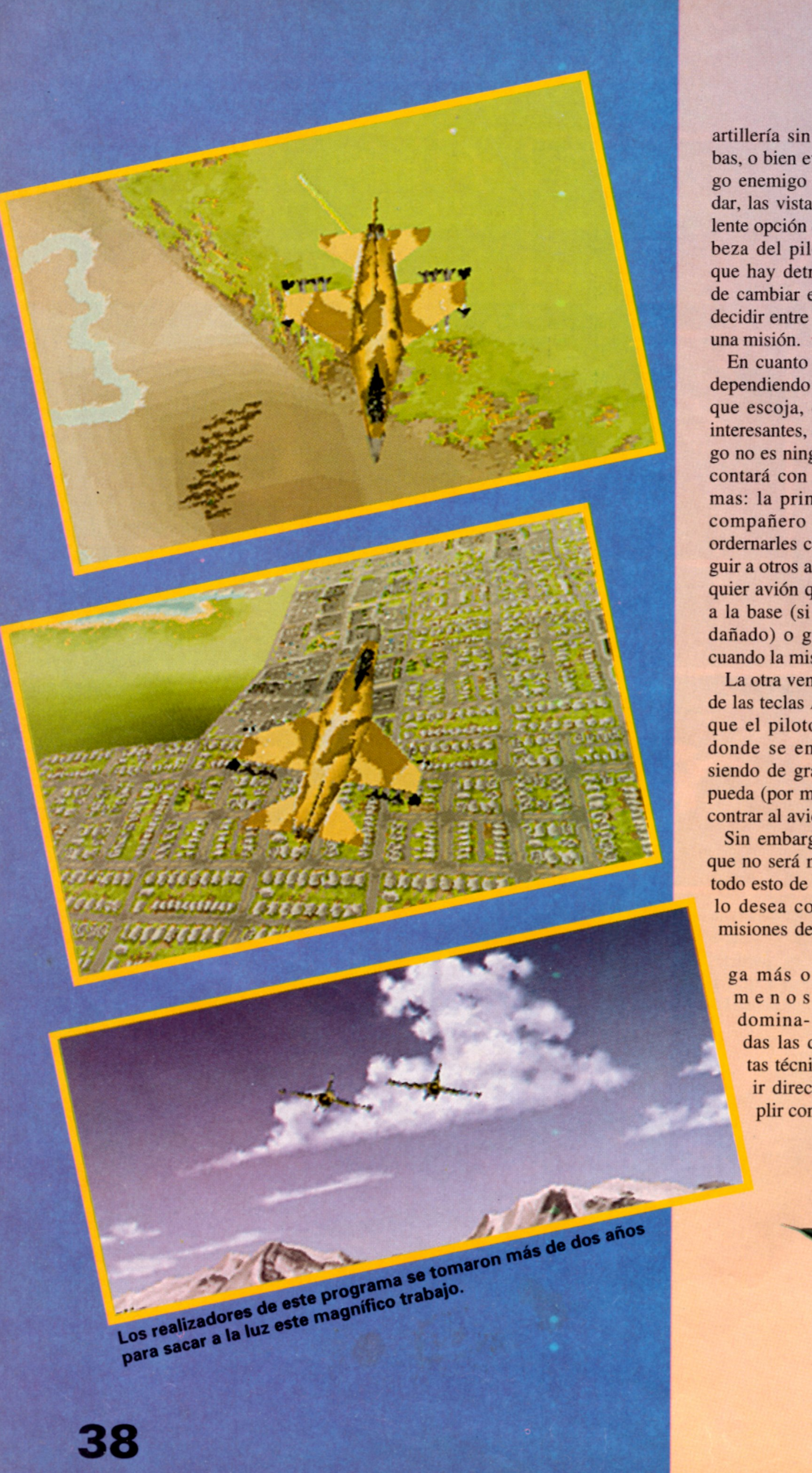
Las misiones son bastante variadas, y van desde escoltar a un avión hasta sostener durísimas batallas aéreas.

Los objetivos en tierra presentan un grado interesante de dificultad, ya que los primeros son algo así como una práctica, pero los posteriores están fuertemente defendidos, así que no sólo tendrá que cumplir su tarea, sino que primero deberá acabar con la





Las explosiones son totalmente realistas.


Los realizadores de este programa se tomaron más de dos años para sacar a la luz este magnífico trabajo.

artillería sin desperdiciar las bombas, o bien evitar hábilmente el fuego enemigo ayudándose con el radar, las vistas exteriores, y la excelente opción que es la de girar la cabeza del piloto para poder ver lo que hay detrás suyo sin necesidad de cambiar el curso, lo cual puede decidir entre el fracaso o el éxito de una misión.

En cuanto a las batallas aéreas y dependiendo del nivel de dificultad que escoja, éstas serán realmente interesantes, debido a que el enemigo no es ningún tonto; sin embargo contará con dos ayudas valiosísimas: la primera será su ala o su compañero en la batalla. Podrá ordernarles cosas tales como perseguir a otros aviones, destruir a cualquier avión que lo persiga, regresar a la base (si es que éste está muy dañado) o guardar silencio radar cuando la misión así lo exija.

La otra ventaja es la combinación de las teclas ALT + Y, lo cual hace que el piloto mire hacia el lugar donde se encuentra el objetivo, siendo de gran utilidad cuando no pueda (por más vueltas que dé) encontrar al avión enemigo.

Sin embargo no se preocupe, ya que no será necesario que pase por todo esto de una sola vez; podrá si lo desea comenzar con algunas misiones de entrenamiento, y una vez que tenga más o menos dominadas las distintas técnicas, podrá ir directamente a cumplir con todas las misiones.

La selección de armas es de la más completa: en ella se incluyen todo tipo de armamento moderno, así como también el que tal vez exista en el 2011, sin llegar a convertirse en algo fantástico.

Usted pertenecerá a un grupo de mercenarios que, a diferencia de los otros, estará del lado de la justicia. Lo primero que sus superiores le aclararán es que no podrá perder más de 5 aviones, ya que el exceder ese número podría costarle el juego. Se le irán asignando distintos compañeros, cada uno de ellos con una personalidad bien definida, y deberá cuidar de ellos y responder a todas sus llamadas de auxilio.

En lo que respecta a la calidad gráfica, sólo podemos decir que es excelente, los detalles del avión propiamente dichos son maravillosos, así como los de los distintos paisajes.

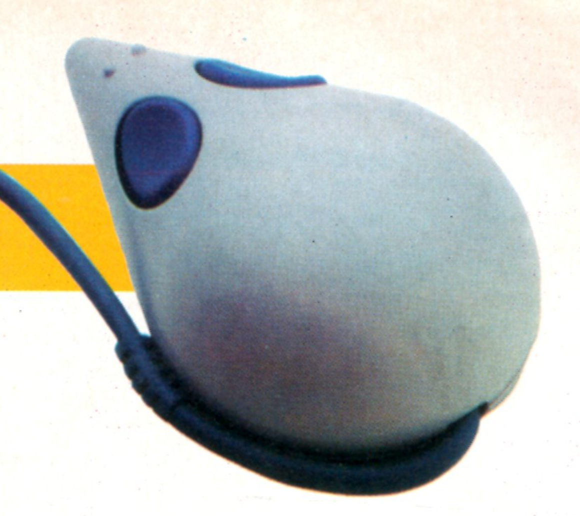
Es probable que si usted comienza con una misión de entrenamiento, se desilusione de los gráficos, ya que todas las misiones comienzan sobre el mar. En ese caso presione la letra N para poder ver el mapa y marque cualquier lugar sobre el continente. Así podrá apreciar verdaderas ciudades, o también disfrutar de una maravillosa vista del gran cañón. Para poder ver todo esto con todos los detalles, elija una vista exterior, presione el segundo botón del joystick, y sin soltarlo mueva la palanca; de esta forma obtendrá el control total de la cámara y podrá disponer así de las mejores tomas. Por último sólo falta decir que STRIKE COMMANDER es un programa excelente y que si bien requiere mucho hardware y mucho espacio en nuestro disco rígido.Sólo le podemos garantizar que este juego lo atrapará desde el primer momento, tanto por la mencionada calidad gráfica, como por su alto grado de realismo y aditividad.

EDUARDO CRAVIOTTO

No es para nada fácil ser un buen piloto.



En Strike Commander se puede sentir el placer de volar .



HOOK

de Sierra On Line

Desde que los primeros juegos de computadora comenzaron a poseer gráficos de una calidad aceptable, las distintas compañías compraron los derechos para volcar las películas a los video juegos, y de esta manera nació una serie de juegos que fueron desde los arcades hasta las aventuras, sin olvidarse de los simuladores, cuyo argumento estaba basado en películas que fueron éxito de taquilla.

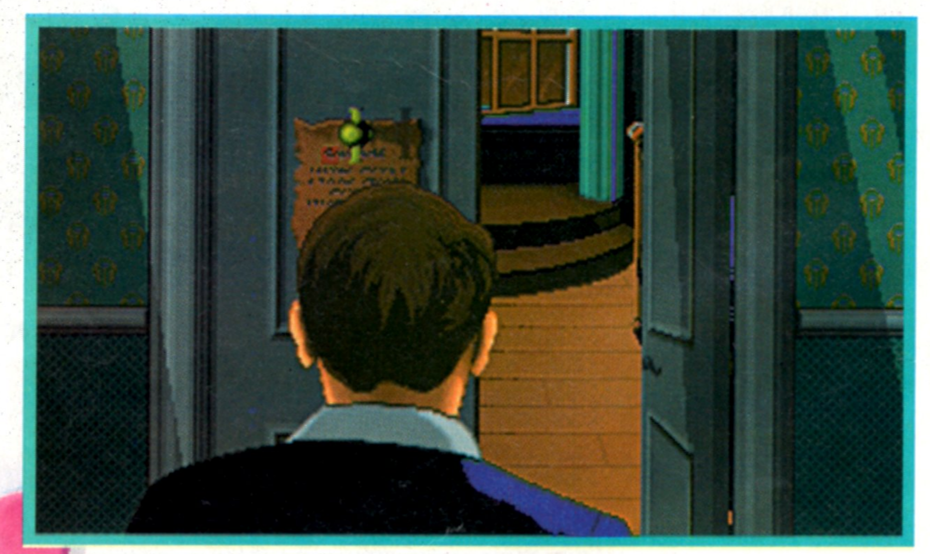
Ejemplo de esto son los arcades como *Volver al Futuro*, *Duro de Matar* y *Arma Mortal*, los simuladores, *Días de Trueno* y *La caza del Octubre Rojo*, y por último las aventuras como *Indiana Jones*, *El Señor de los Anillos*, y como los realizadores de estas video aventuras no podían escapar de la tentación de plasmar en las pantallas de nuestras computadoras, también lanzaron las aventuras de *Peter Pan*, basadas en el argumento de la película *Hook*, protagonizada por grandes actores como Robin Williams, Julia Roberts y Dustin Hoffman.

Cuando se realiza una aventura siempre se trata de modificar, por lógica, el desarrollo de la historia, puesto que en caso contrario sería muy fácil la solución, pero siempre se mantiene una coherencia relacionada con el argumento de la película que le dio origen.

La historia comienza cuando Peter, luego de cerrar un negocio, viaja a Londres para visitar a su madre adoptiva y pasar la Navidad con ella. La fantasía comienza luego de una cena de beneficencia, en donde al regresar a su hogar Peter descubre que sus dos pequeños hijos han sido raptados y es allí donde recibe la visita de Campanita, quien hace todo lo posible para que él vuelva a ser el legendario Peter Pan y de esta manera poder rescatar a sus hijos de las manos del malvado Capitán Garfio.



Peter regresa de una fiesta...



... y descubre que sus hijos fueron raptados.

Esta tarea se vuelve para Campanita un poco dificultosa debido a que el adulto Peter ha olvidado quién es en realidad. Cuando al fin logra convencerlo, Peter Pan comienza el viaje de regreso a las tierras de Nunca Jamás.

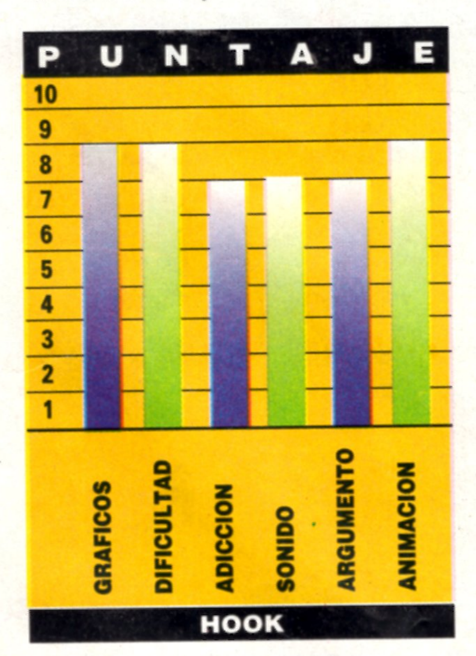
Distribuye Microbyte S.A.

SOLUCIONES

Para que no nos reconozcan los piratas, y sobre todo el malvado Garfio, lo primero que debemos hacer es conseguir un disfraz de pirata. Este consiste en un sombrero, un saco y un par de pantalones.

Estando parados en la plaza principal nos dirigimos hacia la puerta de la izquierda, que conduce a la parte posterior de la plaza pirata, y una vez allí tomamos el palo de lavar y el ancla que se encuentra abajo, a la izquierda de la pantalla. Regresamos entonces a la plaza, atravesamos la puerta de la derecha y tomamos el cabo del ancla que está abajo y a la derecha del muelle. Entramos al bar "CEBO Y APAREJO", subimos por la escalera y salimos al balcón.

Usamos la soga sobre el ancla (se formará una especie de arpón), usar



el arpón a la derecha del cocodrilo. Intentamos por segunda vez cuando Peter se rehúse.

Ahora esperamos a que un hombre con sombrero negro pase caminando por el cocodrilo y usamos el arpón por tercera vez; si todo va bien deberíamos estar en el balcón opuesto con el sombrero en nuestro poder. Usamos de nuevo el arpón.

Tomar la chaqueta no es tan fácil como parece, necesitamos para esto tener un buen timing. Golpeamos la puerta en donde estamos parados y saltamos al otro lado. Volvemos rápido detrás de la plaza pirata y usamos el palo de lavar en la chaqueta.

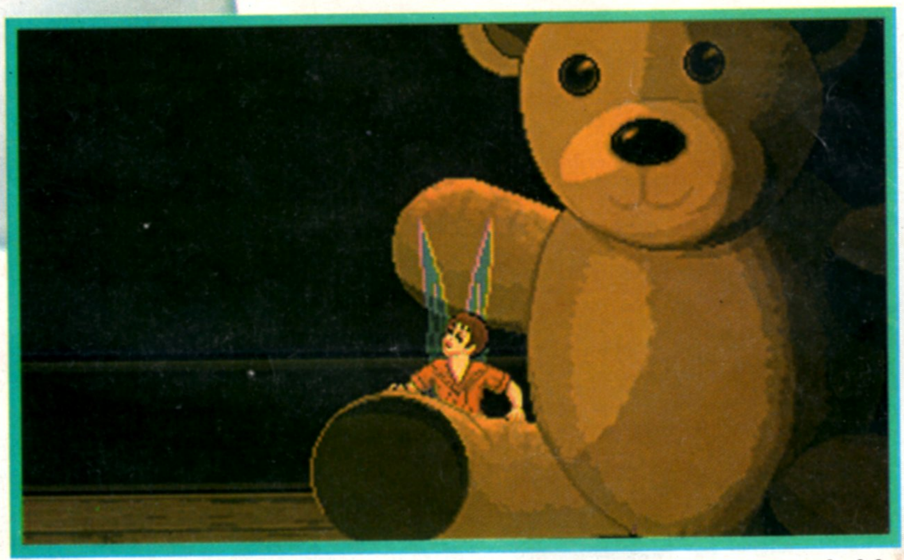
La adquisicion del pantalón es un poco difícil. Vamos al callejón de ladrones y visitamos al Dr. Chop, le preguntamos cómo ganar dinero y le damos uno de nuestros dientes de oro. Preguntarle nuevamente y le damos otro diente, y él nos dará dos piezas de oro. Revisamos nuestra chaqueta y encontraremos otra pieza de oro teniendo un total de tres.

Ahora vayamos al bar "CEBO Y APAREJO" y tomemos la jarra de la mesa. Ir al bar "ESPADAS CRUZADAS", tomar las dos jarras de la mesa y volvemos al callejón en donde se encuentran los ladrones.

Entramos a la pieza del alegre Roger y hablamos con Fake Jake, quien está sentado junto al bar. Después que él nos diga que acepta beber tenemos que darle las jarras y el oro al sujeto que se encuentra detrás del bar. Este individuo nos dará



Parece que todos disfrutaron de un gran fiesta, por el estado en que se encuentran.



Pero Campanita comienza a contarle una parte de su vida que ya había olvidado.



Cuando llega se da cuenta que su atuendo no es el adecuado para pasar desapercibido.



Comienza a buscar por todas parte ropa para cambiarse.

tres jarras llenas. Dárselas a Jake y robarle sus pantalones cuando se duerma. Vayamos a ver al Dr. Chop y tomemos la persiana enrrollable de la ventana. La llevamos detrás de la plaza pirata y la usamos frente a la ropa (asegurarse de estar en medio de la pantalla). Ahora estaremos disfrazados de piratas.

Vayamos al muelle (justo afuera del callejón de los ladrones) y subamos a la nave del Capitán Hook. Examinemos los potes de la derecha y tomemos el oro que descubriremos, para usarlo más tarde. Vayamos a la sastrería en la plaza de los piratas. Pidamos un detector de metales y nos ofrecerán, en su lugar, un imán.

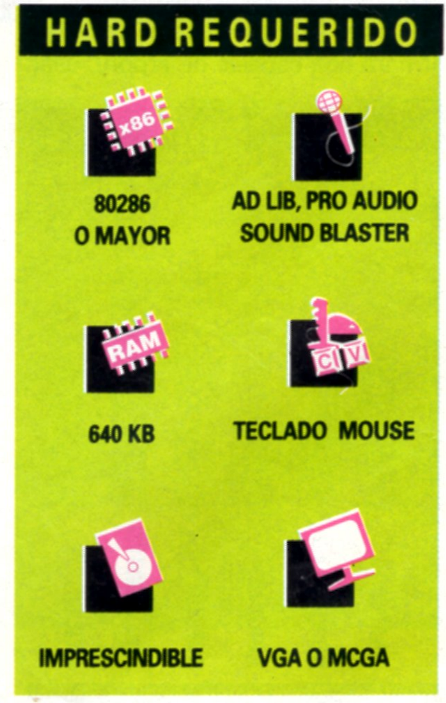
Compremos el imán y vayamos a la playa GoodForm. Usemos el imán en la X y tomemos el viejo reloj. Subamos a la nave de nuevo y ver hasta el final hasta encontrar a Hook.

Después de una animación nos encontraremos en el fondo del mar. Usemos el palo en la soga de la izquierda.

Miremos la almeja. Encontraremos un caparazón, caminar adentro de la almeja y usarla. Nos elevaremos a una gran rama. Miremos por última vez NEVERLAND y luego entremos al bosque de nunca jamás.

Vayamos hasta un gran árbol que tiene hoyo en el medio. Caeremos en una trampa de la que Campanita nos sacará. Luego nos meteremos en el hoyo. Caminemos hasta las escaleras de la izquierda. Segamos así hasta llegar al Vengador. Levantemos la red que está bajo la campana y la examinamos hasta encontrar un pedazo de cuerda. Vayamos a la derecha y tomemos el camino de las cuatro estaciones (arriba a la izquierda). Tomemos la gran flor amarilla en la sección verano y caminemos hacia arriba hasta el pollo en la sección primavera. Usemos el caparazón. Tomemos los huevos mientras el pollo revolotea. Vayamos hacia abajo y a la izquierda hasta el área de gimnasia e ir al taller. Darle al muchacho los huevos a cambio de algo elástico. Regresemos al área de la cena y subimos las escaleras de la derecha. Usemos el elástico en la gomera rota. Vayamos a la laguna redonda que está ubicada a la derecha del área de la cena. Le damos flores a Campanita, tomamos la rama del árbol de la derecha y usamos la cadena en ella para hacer un arco.

Tomamos la flecha de la mesa, en el taller, y usamos el arco en las flautas que cuelgan ahí. Tomarlas cuando se caigan. Caminamos hacia la gomera y subimos al tope del acantilado. Saltamos usando el comando USAR. Hacerlo dos veces más y pre-



guntarle a Thudbutt que piensa de nosotros. El nos dirá que estamos listos para usar la gomera. Usarla y preguntarle a Thudbutt sobre sus pensamientos felices. Volver al área de la cena y hablar con Rufio. Podemos usar todos los insultos que queramos pero lo más importante es decir ¡OH RUFIO!. Ir a la laguna redonda y pararse en medio de la pantalla, en donde atravesaremos el agua. Caminemos hacia el árbol y apareceremos adentro. Pasar algún tiempo mirando la casa de muñecas, las camas, la silla rota y el hogar. Hablemos con Campanita. Si miramos lo suficiente, estaremos mirando una secuencia antes de pelear con Hook.

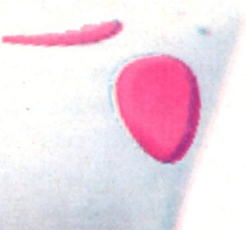

En el bar nadie quiere hablar con él.

Deberemos pelear usando varios insultos: ¡Peter Pan el vengador!, ¡Buena forma James!, ¡Tick tock, tick tock!, ¡Hook le teme a un cocodrilo muerto!, ¡Tú secuestraste a mis chicos!, ¡Tú mereces morir, James Hook!, ¡Levanta tus espadas!, ¡Es Hook o yo esta vez!, ¡Peter Pan el vengador!. Luego veremos una secuencia animada y el final de esta aventura.

HECTOR GABRIEL MAHMOUD

MANIAC MANSION

de LucasFilm Games



Por la gran cantidad de cartas que hemos recibido solicitando las soluciones de esta excelente aventura y de muchas más (aunque hace algún tiempo que están en el mercado), hoy, y a pedido de nuestros amigos lectores, les comentaremos sobre una de las maneras para terminar el Maniac Mansion, la ya famosa primera aventura gráfica de la gran empresa LucasFilm, manejado por el excelente y novedoso (en aquel momento) sistema Scumm.

La historia cuenta que hace 20 años cayó un meteorito detrás de la casa del Dr. Fred, y algo terrible sucedió...

El, su esposa Edna y su hijo quedaron bajo los efectos de un malvado y viscoso "Meteorito Púrpura". Luego comenzaron los grandes experimentos, y de ahí nacieron dos simpáticos personajes: Tentáculo Morado y Tentáculo Verde (madre e hijo).

Todos estos habitantes, y bajo el embrujo del meteoro asesino, decidieron empezar a experimentar con seres humanos, con tan mala suerte para nosotros que justamente secuestran a la hermosa Sandy, novia de nuestro héroe y protagonista Dave, quien junto con sus amigos, Michael el "fotógrafo" y Bernard el "hácelo-todo", tendrán la dura tarea de rescatarla. Podremos elegir otros personajes para el juego, pero no será tan fácil terminarlo, o quizás encuentren uno de los otros cuatro posibles finales, diferentes del que comentaremos.

Además hay que aclarar que el sistema Scumm funciona de la siguiente manera: con los verbos que están en la parte inferior de la pantalla, debemos formar oraciones, o más bien, crear las acciones que queremos que realicen nuestros personajes.

Distribuye Microbyte S.A.

SOLUCIONES

Comenzamos en las afueras de la casa. Para entrar debemos correr el felpudo de la puerta, y debajo de éste encontraremos una llave que usaremos para abrirla. Al entrar, encontraremos una puerta a nuestra izquierda: "La cocina". Entremos y dejémonos agarrar por la enfermera "Edna". Entremos con los otros dos personajes y, mientras uno mueve la gárgola del lado derecho de la escalera, el otro entra por la puerta secreta lateral, enciende la luz y al final del pasillo toma una llave de plata. Salimos de ese cuarto y entramos al que se encuentra a la derecha. Una vez allí, abrimos la radio y tomamos el tubo (con Bernard, que es el "hácelo-todo").

Continuemos a la derecha, encendamos la luz y saquemos un casette virgen de un panel secreto que está situado al final del cuarto.

Volvamos a la cocina y tomemos



En la mansión todo estaba aparentemente tranquilo.



Los tres deben formar un buen equipo, sino no podrán salir de la mansión.



Al llegar al altillo, encontrarán la ventana clausurada.

todo lo que hay, incluso lo que se encuentra en la heladera (linterna, latas de gaseosas, motosierra, etc.). Continuemos a la derecha y entremos en la despensa. Allí dentro, tomemos todo (frascos de vidrio, comida para tentáculos, etc.). Para salir, usemos la llave de plata en la puerta plateada. Podemos salir al patio y observar; también podemos abrir la puerta del cerco y conocer el garage (esto sirve nada más que para ir reconociendo la casa).

PUNTAJE

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

GRAFICOS DIFICULTAD ADICCION SONIDO ARGUMENTO ANIMACION

MANIAC MANSION

Volvamos al hall principal y subamos las escaleras. Entremos al cuarto que se encuentra a la izquierda y tomemos lo que se pueda (pincel, aguarrás, frutas de cera, etc.).

Salgamos para luego entrar al cuarto de la derecha. Ahí también se debe recoger lo que se pueda.

Ahora hay que entrar por la puerta que se encuentra en el centro, usando las claves de protección del juego.

Entremos al cuarto derecho y encendamos la luz. Abramos el cajón del escritorio y tomemos el manuscrito. Salgamos y entremos al cuarto siguiente (reconociendo la sala de videos). Luego volvamos a salir y subamos las escaleras.

Si jugamos con Bernard, éste no subirá por miedo al tentáculo. Seguramente a esta altura del programa tendremos a los otros dos personajes en las mazmorras. Si hay otro libre, no hay problema, pero si hay dos presos debemos saber que debajo de la ventana que se encuentra sobre el esqueleto, hay un ladrillo flojo, que en realidad sirve para empujarlo y abrir la puerta de la cárcel.

De esta manera nos quedará siempre un personaje libre. Además, si uno no puede hacer algo, tiene la opción de "darle" los items a otro personaje para que este último realice la acción esperada. Por lo tanto, subamos y que Bernard nos entregue las frutas de cera y el jugo de frutas; y así, en ese orden, nosotros debemos dárselas al tentáculo. De esta forma nos haremos amigos de él, y nos permitirá pasar sin ningún problema.

Subamos y entremos al primer cuarto. Una vez que hayamos entrado, debemos leer el cartel de la pared y anotar un número de teléfono (por ejemplo: 0525). También tomemos la moneda de 10 centavos que está en el piso.



Hay que revisar todo: siempre puede haber algo que nos sea útil.

Sobre la izquierda del cuarto hay una escalera. Subamos y tomemos un disco de la repisa y la llave amarilla que encontraremos al final del cuarto (detrás del segundo baffle). Bajemos, salgamos y, desde el pasillo, entremos a la cuarta puerta (ya que la segunda y la tercera son de las habitaciones de Edna y Ed, respectivamente). Allí usemos la máquina para hacer gimnasia (por lo menos dos veces). Continuemos a la derecha y entremos al baño.



Las plantas pueden ser muy peligrosas.



Parece que a los que estuvieron anteriormente no les fue muy bien.



¿Qué podemos usar de la pileta de natación?

A esta altura quizás escuchemos un timbre. Convendría tener al otro personaje que se encuentra libre cerca de la puerta principal, ya que saliendo de la mansión (y hacia la izquierda de la puerta, y debajo del buzón de correos) encontraremos un paquete para Ed. Tomémoslo y corramos hasta donde empezamos el juego para que el Dr. no nos atrape (podremos después volver sin problemas). Podemos intentar abrir el paquete y así obtendremos unos sellos sin matasellar.

Continuando, en el baño, tomemos una esponja (de la pileta) y corramos la cortina. Nos encontraremos con una momia.

Hasta aquí recorrimos casi toda la casa y tomamos todos los elementos posibles. Ahora debemos combinar todo eso, además de las acciones simultáneas que deben realizar dos o tres personajes, para poder completar ciertas partes del juego.

Saliendo, y hacia la derecha, se encuentra el último cuarto de ese pasillo. Al entrar nos encontraremos con una planta carnívora. A la derecha de ésta, y sobre la pared, observaremos una gran mancha de pintura, a la cual debemos tirarle el aguarrás. De esta manera, aparece una puerta. Entremos y apareceremos en un cuarto oscuro. Prendamos la luz y observemos los cables rotos en la pared.

Ahora bajemos hasta la pileta del patio (donde está la radio) con el frasco de vidrio, y llenémoslo de agua (que en realidad es agua radioactiva). Subamos hasta donde se encuentra la planta carnívora y démosle la lata de gaseosa y el agua radioactiva. De esta manera la planta crecerá y nosotros podremos subir por ella hasta conocer el observatorio.

Bajemos hasta el garage y abrámoslo (pero sólo lo abrirá el personaje que hizo gimnasia). Tomemos la llave de la canilla. Luego usemos nuestra llave amarilla para abrir el baúl del "auto cohete". Tomemos las herramientas de este último y cerrémoslo. También podremos usar la llave amarilla en el auto y observar qué pasa.

Juego para competir:
ZOOL



2do Gran Campeonato Nacional de Arcade '93



PCJUEGOS busca al Nacional de Arcade 1993

Categoría A: hasta 12 años.
Categoría B: mayores de 12 años.

Los mejores de cada categoría obtendrán:

1º Premio: **1 Sound Machine**

2º Premio: **1 Joystick y 1 Juego Original**

3º Premio: **1 Juego Original**

Inscribite *gratis* en MORENO 2062, Buenos Aires, tel. 954-1884/5/6/7

EL TORNEO COMIENZA EL 12-7-93



NUEVO CIERRE DE INSCRIPCION 12-7-93

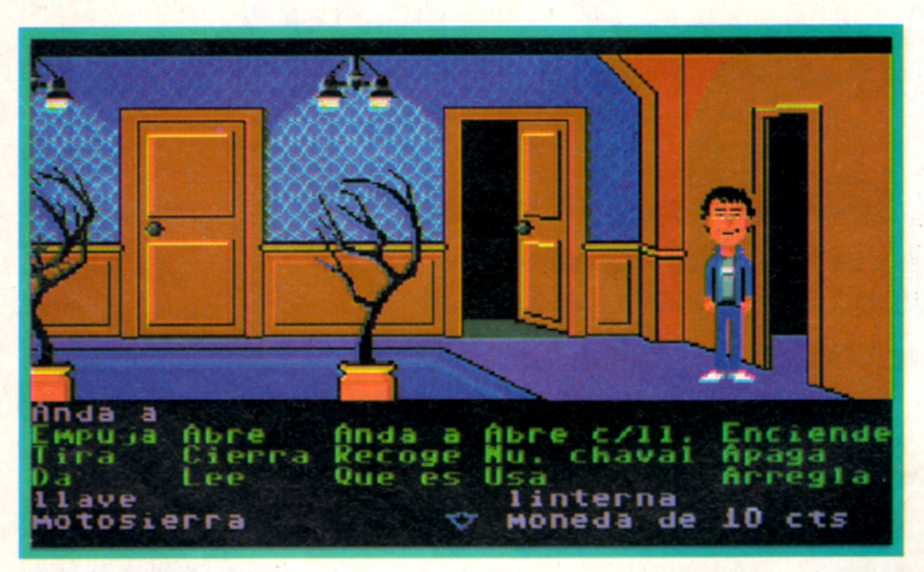
Auspiciado por MICROBYTE S.A. representante de







Aunque la puerta tiene muchas trabas, se puede abrir.



Hay que tener cuidado con las plantas.

Salgamos de la mansión (con el mismo personaje que ya hizo gimnasia) y corramos los arbustos que se encuentran a la izquierda de ésta (debajo de la puerta). Abramos la rejilla que aparece y bajemos a la alcantarilla. Ahí encontraremos una válvula de desagote para la pileta. Volvamos al primer piso, a la derecha, donde se encuentra la vitrola, y coloquemos en ésta el disco que encontramos en el cuarto de arriba "que en realidad es de ultrasonido". También pongamos en el grabador (que está ubicado bajo la vitrola) el cassette virgen, y grabemos el ultrasonido. Para esto, primero debemos encender el grabador y luego la vitrola.

Para verificar el ultrasonido veremos que se rompe un jarrón que está sobre el piano. Descendemos hasta la planta baja y escuchamos el cassette en el grabador (que encontramos al abrir la puerta del armario) que está debajo de la radio. Con esto se rompe el candelabro, y caerá una llave oxidada (que debemos tomar).

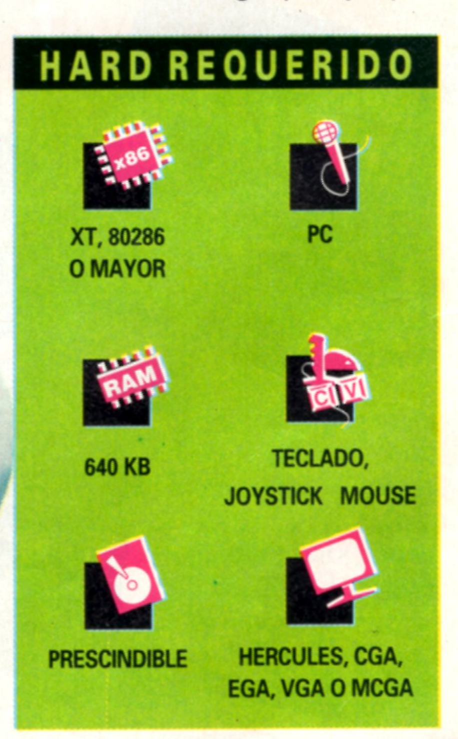
Subamos hasta el baño en donde se encuentra la momia y usemos la llave de la canilla en el caño de la ducha. Encendamos esta última (para que se corra la momia) y luego apaguémosla. Anotemos el código que aparece, por ejemplo: 3444.

Ahora, bajemos a un personaje hasta la válvula de la pileta, y pongamos a otro sobre esta última. Abramos la válvula para que se vacíe la pileta y, de esta manera, el otro personaje podrá bajar, tomando la radio y la llave radiante que allí se encuentran.

Subamos y llenemos la piscina de nuevo (cerrando la válvula). Abramos la radio y obtendremos "pilas nuevas".

Acto seguido coloquemos a un personaje en el cuarto de la radio y que otro entre al cuarto de al lado, "el de Edna". De esta forma, el último es llevado preso, mientras que el otro puede entrar a la habitación de Edna tomando una llave pequeña (que se encuentra sobre la mesita de luz) y luego subiendo al ático. Encendamos la luz, corramos el cuadro y observemos que para abrir la caja fuerte nos falta un código. Bajemos. Luego saquemos a dos personajes de las mazmorras (con la llave oxidada o el ladrillo flojo) y hagamos lo mismo en el cuarto de "Ed".

De allí tomemos el hamster y la tarjeta morada. Abramos el chanchito y tomemos tres monedas de 10 centavos. Con estas tres vamos hasta el telescopio. Ponemos una moneda en la ranura y apretamos una vez el botón derecho en el panel. Hacemos de vuelta lo mismo, y usamos el telescopio. De esta forma obtendremos un código (por ejemplo:



3621). Este sirve para abrir la caja fuerte que se encuentra en la habitación de Edna (y, para usarlo, entraremos de la misma manera en la que lo hicimos anteriormente).

Abramos la caja y tomemos el sobre que hay dentro, luego abrámoslo y encontraremos una moneda de 25 centavos, que usaremos para jugar a los videos (pero para hacer esto necesitamos electricidad). Le damos a Bernard las pilas nuevas, la linterna y las herramientas (y que no tenga "¡Nada más!"). De esta manera lo llevamos al cuarto "de los cables pelados" (detrás de la puerta que descubrimos con el aguarrás). Allí, usamos las pilas en la linterna.

Después debemos hacer que otro personaje apague la luz desde la salida de la cárcel (apagando o desconectando la caja de fusibles), y de esta forma "a oscuras" haremos que Bernard encienda la linterna y, con las herramientas, arregle los cables. Una vez hecho esto, prendamos enseguida las luces para que no estalle la casa, ya que, al apagarla, podría fundirse el reactor y volar todo "en pedacitos".

Ahora, con los cables en condiciones y la moneda de 25 centavos, podremos jugar a los videos. Pero debemos jugar en un video en especial: "Lío de meteoritos" (o en inglés: "Meteor mess"), utilizando la moneda en la ranura de la máquina.

Una vez que jugamos, anotemos el "High-Score".Debemos luego ir a jugar a los videos después de que el Doctor o su hijo jugaron. Luego, con la llave enana, abramos los dos candados de la puerta del laboratorio secreto, y el High-Score que obtuvimos nos servirá como código (de la puerta interior) para entrar al laboratorio.

Una vez abierto, hagamos que Bernard vaya al cuarto de radio y coloque el tubo de la radio de abajo, en el slot del equipo. Después llamemos a los marcianos (con el número que obtuvimos en el póster de al lado).

Esperemos un rato y llegará el "policía espacial", que se llevará el meteorito, y ahora viene el Gran final...

Le damos todo a Dave, tomamos también la placa que se le cae al marciano, y entramos al laboratorio.

A partir de aquí ya no se puede grabar la partida; por lo tanto, por cada cosa que hacemos, o a cada rato en el juego, conviene grabar apagamos el Switch.

Con esto rescatamos a "Sandy", y sacamos del influjo maldito del meteoro a toda la familia del Doctor Ed.

Como pueden ver, "Maniac Mansion" es un espectacular programa



Desde el observatorio se puede ver de qué planeta vinieron los que se apoderaron de la mansión.



Nuestro amigo está en problemas.

nuestra posición.

Al entrar, debemos darle la placa policíaca al Tentáculo vigía.

Continuamos el juego entrando al cuarto de la derecha. El Doctor Ed, al vernos, activa una bomba de autodestrucción. Para desactivarla y terminar bien hay que abrir el armario y tomar el traje. Después utilizamos la tarjeta llave en la ranura-cerradura de la puerta de la derecha, entramos y desconectamos, o mejor dicho que, aunque un poco viejito, y con gráficos que van desde Hercules hasta un VGA de 16 colores, está hecho con un magistral sentido del humor, al que nos tiene normalmente acostumbrados la gente de LucasFilm.

Para jugarlo se recomienda el uso de mouse, debido a que con este periférico es mucho más práctico dirigir a los personajes.

MARTIN G. RODRIGUEZ

HARD WARE

CD-ROM

CD-ROM es una sigla cuya definición en inglés es Compact *Disc-Read Only Memory* y que puede traducirse como "Disco Compacto-Memoria únicamente de lectura". La sigla *ROM (Read Only Memory)* es un término genérico usado para designar cualquier dispositivo informático de almacenamiento de datos permanente y no modificable. Desde el punto de vista físico, se trata de un disco de policarbonato de 120 mm. de diámetro, 1.2 mm. de grosor y un orificio central para el eje de 15 mm. de diámetro. La información se almacena de forma digital en una espiral formada por pequeños "hoyos" y "mesetas" (*pits* y *lands* en el lenguaje inglés).

Para los más exquisitos, diremos que los hoyos miden 0.12µm (micrómetros o millonésimas de metro) de profundidad, y 0.6µm de ancho. Como la separación entre dos vueltas adyacentes de la espiral es muy pequeña (1.6µm), la densidad resultante es extraordinariamente elevada (16.000 pistas por pulgada). Teniendo en cuenta que la longitud total de la espiral es de casi 5 km, obtenemos como resultado que pueden almacenarse casi dos mil millones de hoyos o mesetas.

La capacidad de un CD es de aproximadamente 600 MB. Esto equivale al contenido de unos 1.500 diskettes de 360 KB y más de 500 de los de alta densidad (1.2 MB).La lectura de los datos se realiza en la mayoría de estas unidades mediante un haz de láser de arseniuro de galio. Dicho haz se refleja o no dependiendo de que se encuentre con hoyos o mesetas. En función de que se dé o no dicha reflexión de la luz se obtienen los dos estados (1 ó 0) de cada bit.

A diferencia de lo que ocurre con los soportes magnéticos, al tratarse de un procedimiento óptico, la captura de los datos se lleva a cabo sin que medie contacto físico entre la cabeza lectora y el disco. De esta manera, el desgaste de este último es ínfimo, lo que incrementa la seguridad y duración de la información en él almacenada.

No es nuestra intención en esta nota hacer un análisis exhaustivo de la tecnología del CD-ROM. Algunos pensarán que toda esta ensalada de cifras y de términos técnicos está sólo para impresionar; pero nunca está de más el hacerse una idea de cómo es y cómo funciona este tipo de sistema de almacenamiento de datos.

Historia del CD-ROM

Este sistema surgió en 1985, fruto del acuerdo alcanzado entre las firmas *Sony* y *Philips*, como un producto secundario del disco compacto de sonido.Otra razón, y no menos importante, estriba en el hecho de que es uno de los pocos sistemas informáticos que ha contado, desde el momento de su lanzamiento, con un conjunto de normas fijas tanto en lo relativo al soporte físico como al lógico. En octubre de 1987, el grupo High Sierra, formado por un conjunto de empresas interesadas en esta tecnología, elaboró una serie de propuestas sobre la misma que fueron asumidas por la mayoría de las agencias de normalización.

Diferencias con los medios magnéticos

La primera diferencia, como ya hemos visto, es la capacidad. Junto a esto, la segunda diferencia radica en la forma en que la información es almacenada. Y esto hace que los tiempos de acceso sean considerablemente superiores. El motivo más importante es que los discos rígidos, por ejemplo, almacenan y recuperan información transfiriendo varios bits a la vez, en cambio, un CD-ROM lo hace con sólo un bit por vez.

Conclusión

Hoy en día es posible utilizar un CD-ROM tanto para ver una enciclopedia interactiva, como también para participar en un juego en el que los personajes son actores con movimientos y sonidos reales.

Es de suponer que en los próximos meses el CD-ROM sea el medio más económico y popular para utilizar cientos de MB de información.

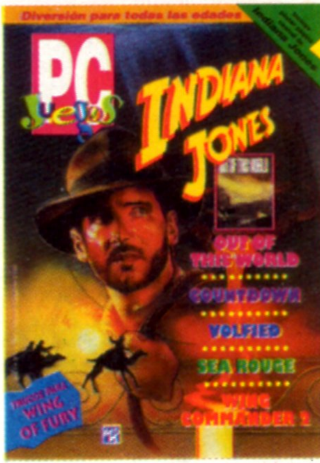
Sebastián G. Ríos



Nros ATRASADOS



- LARRY 5
- SPACE QUEST 1
- TWILIGHT: 2000
- CURSO DE C
- CONCURSO DE PANTALLAS
- PROBAMOS LA SOUND BLASTER



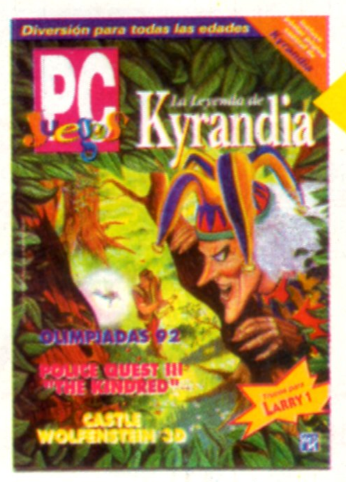
- OUT OF THIS WORLD
- VOLFIED
- SEA ROUGE
- COUNTDOWN
- WING COMMANDER 2
- TRUCOS PARA WING OF FURY



- TETRIS CLASSIC
- TERMINATOR II
- ELVIRA II THE JAWS OF CERBERUS
- CURSO C
- TRUCOS PARA RICK DANGEROUS



- LOST EN LOS ANGELES
- OBITUS
- ROCKETEER
- CURSO DE C
- PROBAMOS LA ADLIB GOLD 1000
- CONCURSO DE PANTALLAS

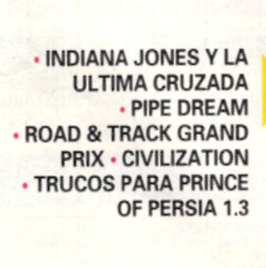


- OLIMPIADAS 92
- POLICE QUEST III "THE KINDRED"
- CASTLE WOLFENSTEIN 3D
- TRUCOS PARA LARRY 1

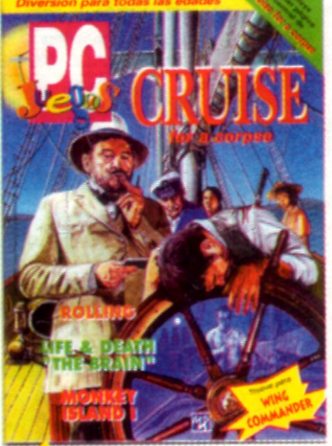
- JUEGOS PARA WINDOWS
- BOSTON BOMB CLUB
- MARTIAN MEMORANDUM
- CURSO DE C
- CONCURSO DE PANTALLAS
- TRUCOS PARA SUPAPLEX



- HEART OF CHINA
- STREET ROAD II
- CURSO DE C
- TRUCOS PARA GUY SPY



- INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA
- PIPE DREAM
- ROAD & TRACK GRAND PRIX
- CIVILIZATION
- TRUCOS PARA PRINCE OF PERSIA 1.3



- ULTIMA UNDERWORLD
- DIE HARD 2
- FASCINATION



- ROLLING
- LIFE & DEATH "THE BRAIN"
- MONKEY ISLAND I
- TRUCOS PARA WING COMMANDER



SI A USTED LE FALTA ALGUNO DE LOS EJEMPLARES DE PC JUEGOS Y NO LOS ENCUENTRA EN LOS KIOSKOS, ACERQUESE HASTA NUESTRAS OFICINAS EN ALSINA 2129 PRIMER PISO, CAPITAL, Y ADQUIERALO AL PRECIO DE TAPA.



SOFT RECREATIVO

Venta de equipos nuevos y usados
PC XT - AT, COMMODORE 64/128
FAMILY GAME, INSUMOS.

Los mejores juegos para
Monocromo - CGA - EGA y VGA
Canjeamos cartuchos FAMILY GAME
Novedades para COMMODORE

PRESENTANDO ESTE AVISO
DESCUENTOS ESPECIALES

SABADOS TODO EL DIA

Av. La Plata 1907 - Capital - TE: NO-TEIN

MS COMPUTACION
TODOS LOS JUEGOS PARA...

- ✓ PC
- ✓ Amiga
- ✓ Commodore
- ✓ Family Game
- ✓ Precios por mayor
- ✓ Cambios de Mother

Novedades Semanales

ESTE AVISO VALE
DESCUENTO DE
$ 3. (en juegos)
FIRMA ______________
Válido de 7/7/93 al 21/7/93
Recepción 11 a 18 hs.

Acércate
a MS
COMPUTACION

Av. La Plata 998 tel: 922-1405
Av.Santa Fe 3673 L 13 (S)
CAPITAL

RICHAR SOFT
COMPUTER STORE

LA TIENDA DE
COMPUTACION
MAS SURTIDA EN

INSUMOS - PLAQUETAS
MONITORES - EQUIPOS
TODAS LAS CONFIGURACIONES
RIGIDOS - IMPRESORAS

JUEGOS PARA PC
AMIGA-COMMODORE
MSX Y SPECTRUM

SEGA
FAMILY GAME
VENTA Y ALQUILER

AV. NAZCA 2741
TEL Y FAX: 503-3640
501-3241



Byte Free

PROXIMAMENTE
CLUB DE USUARIOS

Con grandes ventajas para asociados
- Horas de libre uso de equipo multimedia
- Juegos s/cargo por mes
- Discos de shareware mensual
- Reuniones y charlas
- Hemeroteca y biblioteca

ANOTATE YA MISMO
Ycomo siempre en juegos
novedades todas las semanas

9 de julio 322

WIROMA COMPUTACION

XT (Usada)	u$s 200
AT 12	u$s 435
AT 12 + HD 40 Mb.	u$s 720
AT 20 F. Boo 14"	u$s 420
AT 20 + HD 40 Mb. F. B. 14"	u$s 680
AT 386 SX 25 Mhz. 1Mb.	u$s 600
AT 386 DX 25 Mhz. 1Mb.	u$s 700
AT H386 DX 33 Mhz. 4Mb.	u$s 780
AT 386 DX 40 Mhz. 4Mb.	u$s 845
AT 486 DX 33 Mhz.	u$s 1455
AT 486 DX-2 50 Mhz.	u$s 1580
HD 40 Mb.	u$s 240

MONITOR 1084 D..U$S 480
MONITOR 1084 SD2..U$4 580
AMIGA SPANISH..U$S 580
AMIGA BONUS PACK..U$S 700

HD 80 Mb.	u$s 380
HD 100 Mb.	u$s 450
HD 120 Mb.	u$s 480
HD 200 Mb.	u$s 605
HD 330 Mb.	u$s 1295
HD 870 Mb. SCSI Completo	u$s 1850
FX 1050 c/cable	u$s 750
LX 1050 c/cable	u$s 630
LX 810 c/cable	u$s 350
GX 200 c/cable	u$s 290
KIT color	u$s 90
VGA c/256 Diferencia en máquina	u$s 350
SVGA c/512 Diferencia en máquina	u$s 450

PAQUETE DE NOVEDADES DE AMIGA U$S 15 - PAQUETE DE NOVEDADES C-64 U$S 30

AGENTE OFICIAL AMIGA
TODO EL HARDWARE Y SOFTWARE
REPRESENTANTE OFICIAL DE FOTOMANUAL
Ahora tenemos TODO el Shareware
AGENTE AUTORIZADO NUGGET

ALDUS.

AMIGA DC..u$s 660
CON MODULADOR, JOYSTICK
Y JUEGOS DE REGALO
INDIANA JONES 3, F 40 PURSUIT
F 18 INTERCEPTOR, KINDWORDS

Peter Norton — Microsoft — SYMANTEC — Lotus. — CROSSTALK COMMUNICATIONS — NUGGET



Nantucket

ABONATE A NUESTRO SERVICIO DE CLIENTES PARA ASEGURARTE TODAS LAS NOVEDADES
TAMBIEN TENEMOS MSX Y SPECTRUM , NO ABANDONAMOS A NUESTROS CLIENTES

AMIGA 4000 25 MHz. HD 120 6Mb.	u$s 5830	HD P/A-500 85 Mb. + 0-8 Mb.	
AMIGA 2000 HD/1	u$s 2450	Expansión + PWR S/M	u$s 960
AMIGA 3000 16 MHz. HD 50	u$s 3615	Digital Sound GVP	u$s 220
AMIGA 3000 25 MHz. HD 50	u$s 4942	Action Replay MKIII	u$s 265
AMIGA 3000 T 25 MHz. HD 200	u$s 5530	Digiview 4.0 PAL	u$s 345
CDTV	u$s 1500	Expan. 512 Kb.	u$s 100
MONITOR 1084 SD1	u$s 550	Expan. 0-4 Mb. s/m	u$s 200
MONITOR 1950	u$s 954	Supraram 500 0-8 Mb. c/2 Mb.	u$s 480
MONITOR 1960	u$s 954	Modulador NTSC	u$s 75
DRIVE EXTERNO	u$s 195	Modulador PAL/N	u$s 95
DRIVE INTERNO	u$s 175	Modulador PAL/B	u$s 95

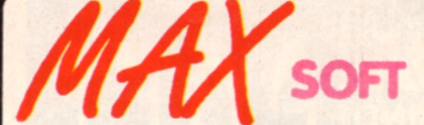
Servicio Técnico propio HOME,PC y VIDEO. Envios al interior de Hardware y Soft. Venta al Gremio

Todos los precios son con IVA incluído - Factura oficial - Garantía escrita - Despacho y estampilla de Aduana

BME. MITRE 272 - RAMOS MEJIA
TE/FAX:656-6483 Horario 9.30 a 13 y16 a 19.30



MEGARAM
Hard & Soft
100 % VIRUS FREE
CADA 5 DISCOS 1 DE REGALO
SERVICIO TECNICO PC
TE ESPERAMOS MAN !!!
SOUND BLASTER PRO
VIDEO BLASTER
CD-ROM
JUEGOS ORIGINALES
COMPACT
ENVIOS AL INTERIOR
NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS
MONTEVIDEO 1594
L.6
812-3717



MAX
SOFT



PC
Juegos

ANDRES STUBELT
(CAPITAL FEDERAL)

Ante todo quiero felicitarlos por la revista (que está muy buena) y de paso, plantearles algunas preguntas:

1– Cuando ustedes califican a un juego, ¿qué significa "animación"?

2– ¿Por qué cuando mandan información sobre un juego ponen más de una vez la misma pantalla en vez de poner otras? Por ejemplo en Lemmings 2 pusieron dos veces una pantalla, del mundo del circo y ninguna otra.

3– Me gustaría que, aparte del ránking que votamos nosotros, hagan ustedes también uno a su criterio, ya que ustedes conocen muchos más juegos.

4– Les agradecería que en los próximos números manden las soluciones de "Maupiti Island" y de "Lost Files of Sherlock Holmes"

Desde ya muchas gracias. Y sigan así, no aflojen!

PC JUEGOS:

1- *Nosotros cuando nos referimos a animación, es la que corresponde en la mayoría de los casos a las partes del juego que tienen animaciones y por lo general no tenemos intervención; pero en otros casos como el Prince of Persia 1 y 2 o la excelente animación que tiene el juego Flash Back, nos referimos a los movimientos del personaje.*

2- *En el caso específico de los Lemmings 2, fue para mostrar el detalle de pasar o perforar la pared para aquellos que no tienen conocimiento sobre cómo se juega. De todos modos, tu acotación es muy buena.*

3- *Nos parece una muy buena idea y pronto comenzaremos a usarla.*

4- *Todavía no tenemos las soluciones del Maupiti Island, pero las de Lost Files of Sherlock Holmes pronto serán nota de tapa.*

SEBASTIAN ANDRES VAZQUEZ
(OLIVOS)

Les escribo para felicitarlos por la revista y presentarles algunas dudas y preguntas.

1- En el juego Monkey Island II, luego de cavar en la cruz, en Dinky Island, no puedo salir de la oscuridad. En la solución que ustedes publicaron dice que debemos buscar: ¿Qué hay que buscar?.

2- El Paintbrush, ¿puede usarse de alguna forma fuera de Windows?

3- Si tengo un monitor VGA y no tengo la controladora, ¿veo la pantalla del color que tiene la controladora o directamente no funciona?

4- ¿Qué hardware necesito para usar Multimedia? ¿Y para usar el Animator u otro programa de animación?

5- ¿Me podrían recomendar un buen juego de aventuras al estilo Monkey Island II (gráficos y tipo de argumento)?

6- Quisiera que publicaran las soluciones del Larry 2 y que, si no lo hacen, me den una pista de lo que hay que hacer.

Les doy las gracias anticipadamente y me despido.

PC JUEGOS:

1- *En la parte del juego en donde estás, tenés que buscar el "switch" o interruptor.*

2- *El Paintbrush que viene para Windows solamente se puede usar con él, pero de ese programa existen versiones para DOS.*

3- *Cuando te referís a controladora, suponemos que es la placa de video VGA. Suponemos que te referís a utilizar un monitor VGA con una placa Hercules. No lo hemos probado, pero lo más factible es que estropees el monitor por la diferencia de las frecuencias de video. Así que si tenés un monitor VGA, podrás tener en poco tiempo una placa para ese monitor porque los precios cada vez están más accesibles.*

4- *Si tomamos estrictamente el significado de "Multimedia", podemos decir que es la combinación de imagen o animaciones con sonidos, así que cualquier máquina se encuentra en condiciones de hacerlo; pero como es lógico, en la actualidad tener un equipo de multimedia significa tener una computadora rápida que soporte programas de animación (la mayoría de ellos necesitan coprocesador matemático), que posea tarjeta de sonido y CD-ROM.*

Para utilizar el Animator con 80286 es suficiente, pero para el Animator Pro es necesario 80386 y para programas más avanzados (como por ejemplo 3D Studio y Topas Pro), es necesario tener como mínimo 80386 con coprocesador matemático.

5- *Comúnmente cada empresa mantiene un estilo distinto para sus aventuras, como la serie de Monkey Island. No hemos visto aventuras similares, ni siquiera los Indiana Jones que son de la misma compañía, pero buenas aventuras pueden ser La Leyenda de Kyrandia o el Rex Nebular.*

6- *Poco a poco vamos publicando las soluciones de aventuras que ya hace algún tiempo están en el mercado, y el Larry 2 está dentro de nuestros planes.*



NICOLAS GIOVANNINI
(CAMPO SANTO-SALTA)

Les envío esta carta para felicitarlos por el gran trabajo que realizan y quisiera que me respondieran esto:

1- En el juego Maniac Mansion (del cual me gustaría que publiquen sus soluciones), ¿cómo hago para sacar la llave que se encuentra en el candelabro?

2- ¿Cuál es el simulador de aviones que tiene mejores gráficos?

3- En el juego Indiana Jones 3, ¿cómo hago para abrir la caja de seguridad que está detrás del cuadro de la Mona Lisa? (Me pide una combinación).

Desde ya agradezco sus respuestas, esperando sean publicadas en la revista. Hasta la próxima.

PC JUEGOS:

1- *En este número publicamos las soluciones de ese excelente juego de Lucas Arts.*



***2-** El F15 III y el F117 son los simuladores más nuevos y por lo tanto los gráficos son de muy buena calidad. Pero a nuestro entender el que mejores escenarios tiene es el Comanche Maximum Overkill, que es un simulador de helicópteros. El único inconveniente que tiene es que necesita 80386 y como mínimo 4 MB de memoria RAM.*

***3-** En Indiana Jones y en La Ultima Cruzada, cuando te dan un pase, éste tiene una combinación escrita. Te recordamos que en la PC Juegos número 4 están las soluciones de esta aventura.*

GUIDO RUBIO
(CERRO DE LAS ROSAS-CORDOBA)

Les escribe un admirador y seguidor para pedirles y preguntarles algo:

1- ¿Podrían publicar los mapas y soluciones de: Blue Brothers, Rick Dangerous II e Indy IV, The Fate of Atlantis?

2- Yo vivo en la ciudad de Córdoba, ¿existe o puede existir algún tipo de suscripción para recibir siempre las revistas en casa?

3- Nos gustaría (a casi todos los que leen PC Juegos) que agreguen una sección de Multimedia con sus respectivos precios.

Les suplico respondan a la brevedad. Muchos gigabytes de felicitaciones.

PC JUEGOS:

***1-** En la PC Juegos número 2 hemos publicado un comentario del Blue Brothers y sobre cómo jugarlo; pero si podemos en los próximos números publicaremos los mapas. También te recordamos que en la PC Juegos número 6 publicamos cómo poner vidas infinitas y poder pasar todos los niveles. Pero como en aquella oportunidad se nos deslizó un pequeño error, se los repetiremos para que no tengan dudas.*

Con un editor del tipo PC SHELL o NORTON que permita editar y modificar un archivo sin modificar la extensión del mismo, se debe tomar el archivo Main.exe y buscar la cadena hexadecimal E8 89 CF 83 3E 14 66 y cambiarla por E8 89 CF 83 3E 14 00.

Las soluciones de Indiana Jones en The Fate of Atlantis fueron publicadas en el número 5 de PC Juegos.

***2-** Lamentablemente no existe ningún tipo de suscripción, solamente el envío de números atrasados.*

***3-** Desde los primeros números hemos comentado tarjetas de sonido y, a partir de éste, comenzamos a hacer lo mismo con los CD ROM. Es nuestra intención mantener actualizado todo el hardware, brindando explicaciones de todo aquello que sea necesario para mejorar nuestras computadoras.*

Siempre realizamos comentarios sobre el hardware que se puede conseguir en nuestro mercado; pero la mayoría de los productos no tienen representantes exclusivos en nuestro país y por esta razón los precios varían bastante entre los distintos distribuidores. Por tal motivo preferimos no anunciar los precios, pero sí marcar las diferentes calidades y posibilidades que tiene cada uno.



JUAN SEBASTIAN GOYBURU
(LINCOLN-PCIA BUENOS AIRES)

Desearía pedirles lo siguiente:

1- ¿Por qué en el Monkey Island I, en la parte en que me tiran al agua, me aparece el mensaje 41 HEAD FULL GAME OVER? Aclaro que poseo una XT sin disco rígido.

2- Quisiera que me dieran una lista de aventuras gráficas para XT Hercules (mucho espacio no van a gastar), sin rígido y con discos de doble densidad.

3- Quisiera formar un club de fans de LUCAS ARTS. Los que quieran integrarse, que manden una carta a Primera Junta 246, Lincoln, Pcia. de Buenos Aires, Código Postal: 6070.

4- Por favor, publiquen las soluciones del Maniac Mansion.

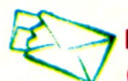
PC JUEGOS:

***1-** El Monkey Island I es para XT o mayor. Ese mensaje puede salir por varias razones: una, que tengas varios programas residentes de DOS y que no tengas memoria suficiente como para ver la animación; otra, que hayas hecho algo que no estaba previsto por los programadores y por ende aparezca ese tipo de mensajes; por último puede ser que por cualquier razón se hayan alterado los archivos del diskette. Por eso es conveniente realizar una copia del programa para tenerla de resguardo, así, si por alguna razón se daña el diskette, tenés la otra copia. ESTO NO ES PIRATERIA, sino simplemente hacer una copia de seguridad.*

***2-** De Sierra On Line tenés la serie de Larry, Space Quest hasta el IV, Police Quest I y II, Colonel's Bequest I, Gold Rouge y Iceman I. De Lucas Arts, el Indy Jones y la última cruzada y Monkey Island I. De Access, el Mean Street. Creemos que tenés varios títulos como para entretenerte.*

***3-** La dirección para comunicarse ya está publicada. Te deseamos buena suerte.*

***4-** Casualmente en este número publicamos las soluciones de esta aventura.*



NICOLAS F. SAEZ
(CAPITAL FEDERAL)

Su revista trae mucha información que me interesa y también muy buenos juegos.

Ahora van algunas preguntas:

1- ¿Cómo hago para derrotar el Sword Master del juego Monkey Island I?

2- ¿Pueden publicar las soluciones del juego Police Quest II?

3- ¿Cómo hago para abrir la segunda puerta del laboratorio de la cárcel del juego Maniac Mansion, y cuál es la clave?

4- ¿Pueden publicar las soluciones del juego Indiana Jones y La Ultima Cruzada?

5- ¿Me pueden sugerir juegos interactivos como el Police Quest, Monkey Island, Indiana Jones, etc. para Hercules?

6- El juego "Alone in the Dark", ¿existe para Hercules?

7- ¿Y los juegos Pang, Amazon y Cruise for a Corpse?

8- ¿Pueden publicar las soluciones para el Zeliard?

9- ¿Pueden publicar las soluciones para el juego Turtles ninjas?. Es igual a los videos.

Esperando que me contesten, desde ya muchas gracias.

PC JUEGOS:

***1**- Para vencer en el Sword Master, primero debés practicar con los piratas del camino y derrotarlos a todos. También te contamos que en el número 9 de PC Juegos fueron publicadas las soluciones del Monkey Island I.*

***2**- Sí, es otro de los juegos sobre el que tenemos planeado publicar sus soluciones.*

***3**- En este número encontrarás las soluciones de este juego.*

***4**- Las soluciones fueron publicadas en el número 4 de PC Juegos.*

***5**- Tenés la serie de Larry, Space Quest hasta el IV, Colonel's Bequest I, Gold Rouge, Iceman I, y el Mean Street.*

***6-7**- Lamentablemente no.*

***8**- En el número 9 de PC Juegos publicamos ayudas para terminar el Zeliard.*

***9**- No tenemos aún quien lo haya completado. Cuando tengamos las soluciones, saldrán publicadas.*



MATIAS MARTICORENA
(S.C. BARILOCHE-RIO NEGRO)

Antes que nada, quiero felicitarlos por su estupenda revista (es muy buena e interesante). Tengo un par de amigos que también la leen y les gusta tanto o más que a mí.

Ahora quiero hacerles algunas preguntas:

1- ¿Qué diferencia hay entre una 80386 SX y una DX?

2- ¿Es verdad que va a salir el Monkey Island III? Y si no es así, ¿cuál es el próximo juego que va a lanzar al mercado la empresa Lucas Arts?

3- Tengo una AT 80286, con disco rígido de 105 MB, con memoria RAM de 640 KB y memoria extendida de 2 MB. Hay juegos que se me cuelgan (siempre en lugares distintos), por ejemplo el Out of this World. ¿Me podrían decir cuál puede ser la causa de esto?

Desde ya muchas gracias, y suerte.

PC JUEGOS:

***1**- La 386 SX surgió como alternativa económica de la DX. Técnicamente se pueden utilizar todas las aplicaciones de 386 DX, pero fueron modificados los buses internos de transferencia de datos para reducir su costo, y además es más lenta que la DX.*

***2**- Lamentablemente hay ciertos negocios de venta de juegos de computación que, con tal de promocionarse, inventan una nueva versión de algún juego exitoso, creyendo que de esa manera conquistarán más clientes. El tema es que no se dan cuenta de que lo único que logran es cansarlos y espantarlos, porque luego de consultar varias veces y ver que sólo es un engaño, toman conciencia de que estos vendedores no son confiables.*

En el caso particular del Monkey Island III no tenemos noticias de que en la empresa estén abocados en su preparación.

El programa que pronto va a salir a la venta de Lucas Arts es "Day of the Tentacle", la segunda parte del Maniac Mansion.

***3**- Las computadoras con 80286 tienen emuladores de memoria extendida y muchas veces ése es el problema. Otras veces es por la velocidad y en la mayoría de los casos es que está muy en el límite la memoria libre que queda para ejecutar los programas. Para solucionarlo, tenés dos caminos:*

***1)** Sacar todo lo posible del config.sys y del autoexec.bat para tener mayor memoria.*

***2)** Hacer un disco booteable con una configuración mínima y cargarlo desde allí.*



EDGARDO CASANOVA
(BAHIA BLANCA)

SEÑORES DE PC JUEGOS: Quiero felicitarlos (sinceramente) por la revista. Quisiera que publiquen en la parte de hardware, información sobre modems y la red de BBS (cómo ingresar, cuáles son las utilidades y demás cosas).

Me gustaría que también se realicen torneos de Arcade en el interior, y comentarles una cosa, que a mí me parece que está mal, en la PC JUEGOS número 9, en la guía de soluciones del Monkey Island I, (tal vez sea así en la nueva versión para VGA). Por ejemplo, para comprar las pastillas de menta es necesario primero hablar con el preso y después al hablar con el tendero aparecerá la opción de pedirlas, y no tomarlas directamente sin antes hablar con el preso.

Me gustaría saber si existe el Golden Axe 2, y si es así, si podrían publicar una nota sobre éste. Tengo un truco para el Golden Axe 1:

Advertencia: para realizar este truco, antes se deberá hacer una copia de seguridad, por si las "moscas"

Borrar los archivos de los protagonistas como por ejemplo Dwarf.*, Hero.*, etc. y luego renombrar los archivos Chicken.*, Adder.* o Amazon.*, etc.

Luego al cargar el juego aparecerán los personajes cambiados.

Desde ya, muchas gracias.

PC JUEGOS:

Ahora hemos incorporado en la sección de hardware notas sobre qué son los CD ROM, y qué marcas y modelos hay en nuestro mercado. También pensado para los próximos números una serie de notas sobre modems y BBS, así que te pedimos un poco de paciencia.

Sobre la idea de hacer torneos de arcade en el interior, estamos tratando de encontrar la manera tanto para poder llevarlo a cabo como para conseguir los medios necesarios para realizarlos.

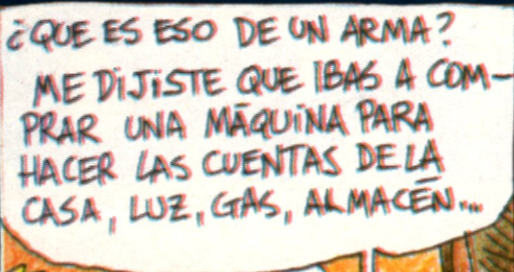
Tenés razón: para poder conseguir las pastillas de menta debemos realizar el procedimiento que nos comentaste.

No tenemos noticias sobre una segunda versión del arcade Golden Axe.

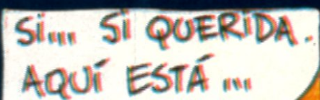
Muy bueno tu truco.


Harry RESET
Guió i dibuix Sardá
ALGO MÁS SUTIL
NO PUEDO CREERLO HARRY... HOY HE COMPRADO UN ARMA...
Y NO CUALQUIER ARMA... EL ARMA MAS PODEROSA DEL MUNDO!
"¿EL AMOR? EL AMOR NO SE COMPRA..."
DEJA DE VER TELENOVELAS, DOODLEY...
NO BROMEES RESET...
¿UNA PC?
AQUÍ ESTÁ. "EL ARMA".
¡ARRIBA LAS MANOS!
Y PENSAR QUE UN AMIGO MÍO ANDA POR AHÍ, CON UNA NOTEBOOK SIN PERMISO DE PORTACIÓN... ¡DIABLOS!
ME SORPRENDE QUE NO ENTIENDAS HARRY...
UNA P.C. ES UN ARMA... LO QUE SUCEDE ES QUE ES ALGO MÁS SUTIL...
¡EL MUNDO DE HOY NO ESTÁ EN MANOS DE QUIEN TENGA MÁS PÓLVORA, HARRY, SINO DE QUIEN POSEA MÁS INFORMACIÓN Y LA MANEJE COMO CORRESPONDA!
¿O ACASO NO HAS VISTO "JUEGOS DE GUERRA" O, MEJOR AÚN, "SNEAKERS" CON ROBERT REDFORD?
¡EY! PENSÁNDOLO BIEN, TE VEO UN CIERTO PARECIDO CON REDFORD HACIENDO DE "SUNDANCE KID"...!
¿LO VES? ¡ALLÍ ÉL USABA UN COLT, Y AHORA... UNA 486!
¡OH! ¡YA BASTA...!
ES UN ARMA HARRY... MÁS SUTIL, PERO UN ARMA AL FIN...
¿DOODLEY?

RIETA



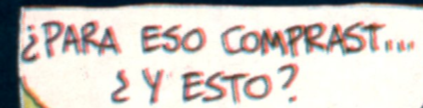






NO... PRIMERO TENGO QUE APRENDER EL PROGRAMA Y...

¿¡QUE!? ¡PARA HACER UN PAR DE CUENTAS DE LA CASA YO NO TENGO QUE APRENDER NADA! ¡AGARRO UN PAPEL CUALQUIERA Y LISTO!













CREO QUE SOBRESTIMASTE LA SOTILIDAD DE TU ARMA, DOODLEY...



Fernando Jorge Riccio

```
   Writeln("i = ",i);
```

En BASIC:

```
10 FOR i = 1 TO 10 STEP 1
20        PRINT "i = "; i
30 NEXT i
```

En C:

```
for (i = 1; i <= 10; i++)
   printf("i = %d",i);
```

Pero el siguiente caso:

en PASCAL:

```
j := 0;
While (Tecla <> 's') and (j <= 3) do
   Begin
         Tecla := ReadKey;
         Inc(j);
   End;
```

en BASIC:

```
10 GET(K$);
20 IF K$ = "" THEN GOTO 10
30 J = J + 1
```



```
         int i;
         for(i = 0; i < largo; i++) {
               if ((número[i] > '9') ||
(número[i] < '0'))                {
         printf("Error en el dígito Nº
%d",i);
         break;
   }
}
```

En este ejemplo vemos que en los casos de error puede ser necesario terminar prematuramente la ejecución del bucle for. Veamos cómo funciona break en forma genérica en los bucles:

Bucle while:

```
while(condición) {
   ..
   ..

   if (expresión)
         break; >——+
   ..              |
   ..              |
}                  |
instrucción    <——-+ /* primera instrucción
que sigue al  bucle while */
```

INSTRUCCION CONTINUE

La instrucción continue actúa en forma similar a la instrucción break, con la diferencia de que el control pasa al punto final del bucle sin salir del mismo, de tal manera que el resultado final es que se logra evitar la ejecución de las instrucciones que

se encuentran entre la instrucción continue y el final del bucle. Por ejemplo:

En forma genérica la acción de la instrucción continue es:

```
/* este procedimiento convierte todos los
caracteres de una cadena que se encuentran en
minúsculas a mayúsculas */

i = 0;
+->  while (cadena[i] != '\0') {
|         if ((cadena[i] < 'a') && (cadena[i] >
'z')) {
|         i++;
+-<continue;
          }
   cadena[i] = cadena[i] - 32;
   i++;
}

/* Es de notar que el ejemplo anterior puede
ser resuelto en una forma más adecuada sin el
uso de "continue" */
```

En forma genérica, en un bucle do..while sería:

```
do {
   ..
   ..
   continue; ———+
   ..           |
   ..           |
while (expresión); —+
```

Es de notar que en el caso de los bucles for el tercero de sus campos no se ejecuta.


```
40 IF (J <= 3) AND (K$ <> "k") THEN GOTO 10
```

en C:

```
for(j = 0; (Tecla != 's') && (j <= 3); j++)
   Tecla = getchar();
```

Se aprecia claramente la ventaja del bucle for del C con respecto a otros lenguajes.

INSTRUCCIONES DE RUPTURA DE SECUENCIA

De acuerdo con lo que hemos visto hasta ahora, la salida de todo bucle se efectúa una vez que se ha cumplido la condición de finalización del mismo. Existen ciertas instrucciones que permiten finalizar la ejecución de un bucle sin que se haya terminado de ejecutar.

INSTRUCCION BREAK

Esta instrucción sirve para salir inmediatamente del bloque de instrucciones que se está ejecutando. La máxima cantidad de niveles que se pueden saltear es uno, o sea que la instrucción break siempre nos llevará a la instrucción inmediata siguiente al bloque en que se encuentra. En algunos ejemplos anteriores sobre el uso de case (instrucción de selección switch), hemos visto que se debe usar break como único medio para poder evitar la ejecución de las restantes cláusulas case y default. Por ejemplo:

```
/* función para verificar caracteres numéricos
en una cadena */

verifcadena(número, largo)
char numero[];
int largo;
   {
```

¿ENCUESTA?

Para conocernos mejor

PC Juegos Nº 13

Completá y envianos esta página por correo, fax o traela personalmente. Tus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

COMPUTADORA QUE USAS:

- ❑ 8086
- ❑ 80286
- ❑ 80386 SX
- ❑ 80386 DX
- ❑ 80486
- ❑ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE VIDEO:

- ❑ HERCULES
- ❑ CGA
- ❑ EGA
- ❑ VGA
- ❑ SVGA

PLACAS DE SONIDO

- ❑ NINGUNA
- ❑ ADLIB
- ❑ ADLIB PRO
- ❑ SOUND BLASTER
- ❑ SOUND BLASTER PRO
- ❑ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PERIFERICOS QUE USAS:

- ❑ MOUSE
- ❑ JOYSTICK
- ❑ MODEM
- ❑ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

¿QUE ES LO QUE CONSIDERAS IMPORTANTE EN UN JUEGO?

- ❑ ACCION
- ❑ ARGUMENTO
- ❑ COMPLEJIDAD
- ❑ EDUCACION
- ❑ ENTRETENIMIENTO
- ❑ SONIDO
- ❑ FACILIDAD DE USO
- ❑ GRAFICOS
- ❑ REALISMO
- ❑ ORIGINALIDAD
- ❑ DEDUCTIVIDAD

¿QUE TIPOS DE JUEGOS TE AGRADAN?

- ❑ ARCADE
- ❑ AVENTURA
- ❑ SIMULADOR
- ❑ ESTRATEGICO
- ❑ TABLERO
- ❑ INGENIO

¿TENES O PENSAS ADQUIRIR ALGUNA OTRA COMPUTADORA O CONSOLA? ¿CUALES?

- ❑ NINTENDO
- ❑ SEGA
- ❑ COMMODORE AMIGA
- ❑ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PARA ADQUIRIR UN JUEGO: ¿QUE TE DECIDE PARA HACERLO?

- ❑ NOTAS EN REVISTAS
- ❑ PUBLICIDAD EN REVISTAS
- ❑ RECOMENDACIONES

¿COMO SUPISTE DE PC JUEGOS?

- ❑ Publicidad

(Especificar cuáles)

....

....

- ❑ Recomendación
- ❑ Quiosco
- ❑ Otros

....

¿CUANTAS PERSONAS, INCLUYENDOTE A VOS, LEEN TU EJEMPLAR DE PC JUEGOS?

....

TU JUEGO PREFERIDO ES:

....

....

LA SECCION QUE MAS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

LA SECCION QUE MENOS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

ME GUSTARIA QUE EN LOS PROXIMOS NUMEROS INCORPORARAN COMENTARIOS SOBRE:

....

....

....

COMENTARIOS SOBRE PC JUEGOS:

....

....

....

OTRAS REVISTAS DE JUEGOS QUE LEES SON:

....

....

....

OTRAS REVISTAS VARIAS QUE LEES SON:

....

....

....

OTROS USOS QUE LE DAS A LA COMPUTADORA SON:

....

....

¿CUANTAS HORAS SEMANALES USAS LA COMPUTADORA PARA JUGAR?

....

PROGRAMA DE RADIO QUE ESCUCHAS:

....

PROGRAMA DE TV QUE VES:

....

DATOS PERSONALES

EDAD ....

SEXO ....

ESTUDIOS ....

OCUPACION ....





¡PARTICIPA Y GANA!...

Llamá, votá por tu juego preferido y dejá tus datos (nombre y apellido, teléfono o dirección), y decinos cuántas veces aparece escrita la palabra gobliiins en la revista; de este modo participarás en el sorteo mensual de dos juegos originales.

Dejá tu mensaje al 954-1780

Evolución	PCJ 13	PCJ 12	PCJ 11	Juego
=	1	1	1	Monkey Island II
=	2	2	2	Indy Jones & The Fate of ...
=	3	3	3	Wing Commander II
=	4	4	4	Darkseed
▲	5	12	-	Flash Back
▲	6	14	-	Prince of Persia 2
▲	7	20	-	Zool
▲	8	15	-	World Circuit
=	9	9	10	Ultima Underworld
▲	10	18	-	Amazon
▲	11	13	14	King Quest VI
▼	12	5	5	Out of this World
▼	13	6	6	Wolfenstein 3D
▼	14	8	8	Fox
▼	15	7	7	Fascination
=	16	16	17	Batman Returns
=	17	17	18	F 15 III Strike Eagle
▼	18	10	11	The Dagger of Amon Ra
=	19	19	19	Prince of Persia
▼	20	11	12	Kyrandia

Estos son los ganadores de nuestro concurso con sus correspondientes premios.



◆ **Luis A. Alvarez**



◆ **Leticia Farro**

GANADORES DEL MES

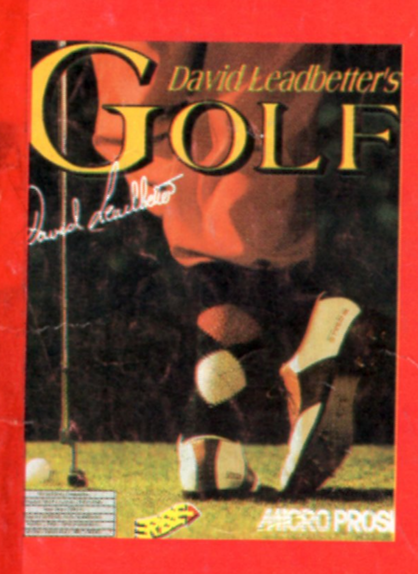
Angel Martinez
Matías Muggeri.

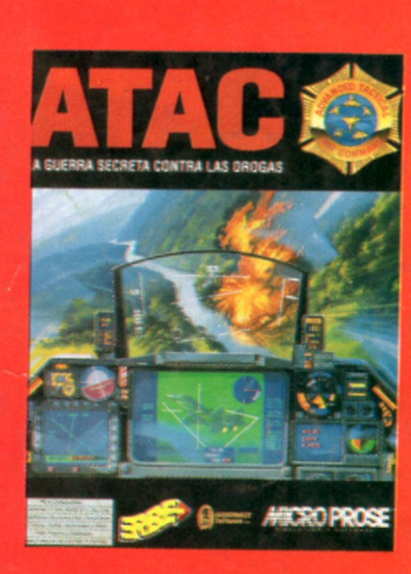
Auspicia este concurso Set House S.R.L. representante exclusivo de Coktel Vision, Coktel Educative Multimedia y System 4 de España para Argentina, Chile y Uruguay.


GUNSHIP
2000
Nueva Simulación de Combate de Multi-helicópteros
VGA
256
Colores
MICROPROSE

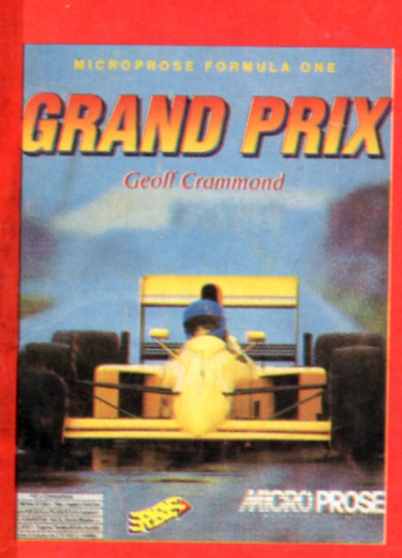

The Definitive Simulation of America's Radar-Elusive Jet
NIGHTHAWK
F-117A™
STEALTH FIGHTER 2.0
MICROPROSE


SILENT
SERVICE II
MICROPROSE


David Leadbetter's
GOLF
MICROPROSE


ATAC
LA GUERRA SECRETA CONTRA LAS DROGAS
MICROPROSE


LA
PIRATERIA
ES
DELITO


MICROPROSE FORMULA ONE
GRAND PRIX
Geoff Crammond
MICROPROSE

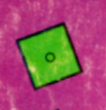

B17
Flying Fortress
Vuela en el legendario bombardero de la II Guerra Mundial
MICROPROSE


MICROPROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

PróxIMO NúMerO

INCA

SIERRA



POLICE QUEST I · CONCURSO DE PANTALLAS · TRACON II

¿DONDE ESTA CARMEN SAN DIEGO? BUSCALA EN EL TIEMPO

